POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: FIFA 11 ★ CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW ★ DISCIPLES III ★ MEDAL OF HONOR ★ NBA 2K11 ★ R.U.S.E. ★ CIVILIZATION V ★ VANQUISH ★ GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

MARCA player

TU REVISTA MULTIPLATAFORMA

NÚMERO 26
NOVIEMBRE 2010

¡SORTEAMOS UN VOLANTE LOGITECH! y muchos regalos más

MÁS JUEGOS...

GEARS OF WAR 3
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SHOGUN 2: TOTAL WAR
ENSLAVED
GOLDENEYE
FABLE 3

¡EN EXCLUSIVA!

RESISTANCE 3

La trilogía más bestia llega a su fin

MULTIJUGADOR DE IMPACTO

DEAD SPACE 2

Humano o necromorfo: ¡tú eliges!

¡POR FIN!

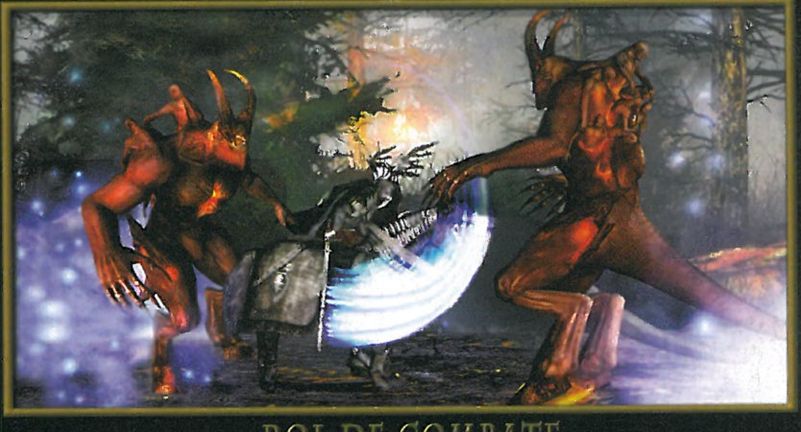
DUKE NUKEM FOREVER

Sí, no es coña, ¡lo hemos jugado!

00026
8 423793 601322
www.marcaplayer.com


12
www.pegi.info





UNA SAGA LEGENDARIA

La Profecía del fin del mundo enfrenta a Humanos, Elfos y Demonios en combates a vida o muerte.

ROL DE COMBATE

El sistema de juego de DISCIPLES evoluciona al estilo 'Action RPG' por turnos. Pruébalo, te va a sorprender.





EXPLORACIÓN Y CONQUISTA

Extiende tus dominios, conquista ciudades, toma enclaves estratégicos y derrota a las bestias que custodian los tesoros ocultos en el mapa.

LA CAPITAL DE TU IMPERIO

Cada civilización cuenta con una capital única. Recreada al detalle, la capital es un escenario imponente y de máxima importancia estratégica.





CAMPOS DE BATALLA

Bosques, Castillos, Mazmorras... En el transcurso de la batalla emplea en tu favor las características de cada "arena de combate".

EL PODER DE LA MAGIA

Emplea la magia en tu propio beneficio. Ahora en DISCIPLES III puedes lanzar los hechizos en pleno combate.








UNA SAGA ACLAMADA POR EL PÚBLICO Y LA CRÍTICA DE TODO EL MUNDO



70 HECHIZOS A TU DISPOSICIÓN EN TU LIBRO DE CONJUROS



COMPLETO MANUAL A TODO COLOR

YA A LA VENTA POR SÓLO 19'95€



¿Comes o te comen?

No importa, ¡que nadie te moleste!

SALVANDO A LA TIERRA DE UN ATAQUE ALIENÍGENA

NO MOLESTAR



EL SABOR ES EL KING

burgerking.es

MARCA player

ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN
- Gustavo Maeso - *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón - *marcaplayer@unidadeditorial.es*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Juan García Garrido (Reportajes, Avances, Análisis)
- Mario Fernández González (Reportajes, Guías)
- David Navarro Blázquez (Actualidad, Guías)
- David Caballero (Reportajes, Avances, Análisis)
- Néstor Parrondo (Reportajes)
- Jaume Esteve (Blog Oficial)
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- Alejandro Peña (Actualidad, Guías)

- Han colaborado en este número: Angel Llamas "Wako", Sara Borondo, Akihabara Blues, Txema Marín, Pablo Juanarena, José Luis Villalobos, Javier Artero.

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - marcaplayer@unidadeditorial.es (Diseño Original)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 Vizcaya: Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 Navarra/Rioja: Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón: Álvaro Cardemil 976 79 40 64 Galicia: José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 Castilla y León: Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conradu 971 76 76 30
Internacional: Katja Matus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Producto: Emilia Salvador. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Editorial



¿ES MICROSOFT EL 'IPHONE KILLER'?


> ***David Sanz***
Director Marca Player

NO LO DECIMOS NOSOTROS. Lo ha dicho Mark Rein, uno de los pesos pesados de EPIC. Y es más, Rein apunta directamente a que Microsoft ya está llevando a cabo inversiones potentes como ya hizo durante el desarrollo de Xbox 360 para dotar a su apuesta por el mercado móvil de una calidad y cantidad que le permita alcanzar el éxito. Afirma como prueba de ello que el gigante americano ha creado una organización puramente first-party para su Windows Mobile 7, a la par que ha unido los aspectos sociales del juego de Xbox 360 y los móviles a través de Xbox Live. En definitiva, que está dando los pasos pertinentes para no sólo hacer frente con su plataforma a Apple y Google, sino que tiene las miras puestas mucho más allá: los videojuegos para móviles.

Está claro que el futuro pasa por cuatro elementos: 1) La nube, 2) Distribución digital, 3) Proliferación de los DLCs -por mucho que molesten a la mitad de los jugadores- y 4) Plataformas portátiles. Sobre el primer punto la visión de Microsoft está clara. Hasta Steve Ballmer, que recientemente visitó nuestro país para mostrar Kinect en GAMEfest, aboga por ella para el futuro de la computación. La distribución digital merece un reportaje y un foro de debate muy amplio -que abordaremos en los siguientes números-. Los DLCs son el arma perfecta de las compañías para luchar contra la piratería, por mucho que nos duela a los jugadores que pagamos religiosamente nuestros juegos y vemos cómo cada vez los títulos vienen más capados y cómo las compañías llenan Wiiware, Xbox LIVE o PS Network con miles de contenidos descargables bajo pago. Y en cuanto a las plataformas portátiles, los datos están ahí.
Las grandes editoras se han metido de lleno en iPhone o iPad -Android, como dice Rein, está aún muy por detrás en este aspecto-, y el éxito está también ahí.



Los que decían hace un año y medio que en iPhone, por ejemplo, el 90% de los juegos eran de broma tienen ahora un muestrario de marcas como Gameloft, EA o Ubi -por no hablar de firmas específicas de estas plataformas- bastante superior, por ejemplo, a PSPGo. Dejando de lado a Nintendo (ésta de momento sigue en otra liga y todos sabemos que con 3DS va a romper el mercado), está claro lo que ha encontrado Microsoft en las plataformas portátiles y su Windows Mobile 7: otro futuro alternativo.
Habrá que ver cómo revitalizan el sistema operativo y consiguen captar desarrolladores para una plataforma que con la salida de Android y iPhone sufrió el mayor varapalo de su historia. Pero si lo logran la verdad es que nos esperan años muy interesantes para el 'jugador portátil'.

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A ***MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES*** Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa >>
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2010



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Epic Night in London... con ese tipo de 2K Games"
ME GUSTA: Duke Nukem Forever, es tan grande...
ODIO: La jornada partida.
JUEGO A: Mafia II, y lo estoy pasando teta.



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"El último número de Marca Player como hombre soltero. Lo siento chicas"
ME GUSTA: Que Kinect haga que Nintendo se ponga las pilas.
ODIO: Epic pasa de 3DS.
JUEGO A: Lo nuevo de Layton.



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"De L.A. a Carolina del Norte y tiro porque me toca."
ME GUSTA: Kinect, el cacharro.
ODIO: Los juegos de Kinect.
JUEGO A: FIFA 11 hasta que llegue Black Ops.



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"Estoy como una silfide"
ME GUSTA: Cancion de Hielo y Fuego, novelas brutales.
ODIO: Jugar a Starcraft con la izquierda.
JUEGO A: Starcraft II.



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Cómo mola tener vacaciones en octubre... ¡Viva, viva!"
ME GUSTA: La vida muelle.
ODIO: La mala política, que hay mucha.
JUEGO: Guitar Hero Warriors...



Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

"Sólo de pensar en Catadlysm me hago caca encima"
ME GUSTA: Ser profesor.
ODIO: No poder sacar el coche del parking.
JUEGO A: StarCraft II.



Mario "Lobo"
REVIEWS & REPORTAJES



David Caballero
REVIEWS & REPORTAJES



Sara Borondo
REPORTAJES



Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES



Angel Llamas
REVIEWS



Alejandro Peña
REVIEWS



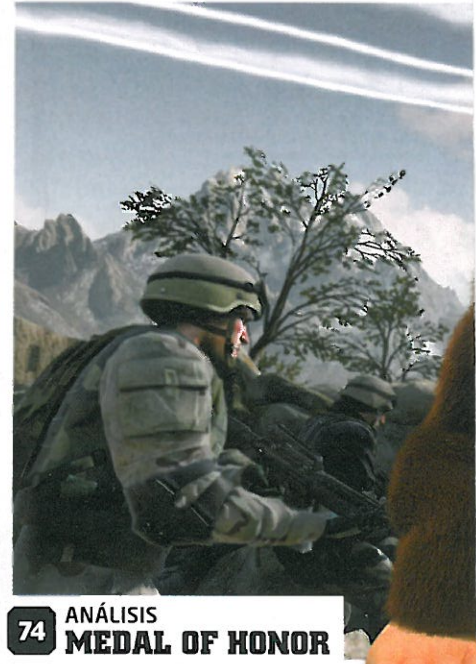
Jaume Esteve
BLOG OFICIAL



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS







MARCA PLAYER Nº 26 NOVIEMBRE 2010

EXCLUSIVA

40 AVANCE **DEAD SPACE 2**

44 AVANCE **GEARS OF WAR 3**

62 AVANCE **DONKEY KONG COUNTRY R.**

86 ANÁLISIS **VANQUISH**

62 ANALISIS **CIVILIZATION V**

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

RESIST

Quimera ha ganado la guerra. La humanidad casi se ha extinguido hasta desaparecer. ¿Game Over?

Hasta el momento, *Resistance* ha conseguido convertirse en una de 'esas' franquicias fetiche para todos los poseedores de Playstation 3 en cualquier parte del mundo. Desde que esta consola nació en nuestro mercado, *Resistance* ha sido un termómetro perfecto de las capacidades de la consola de sobremesa de Sony. Por supuesto, cada una de las entregas ha conseguido levantar gran expectación entre todo el público aficionado a los juegos de acción en primera persona. La tercera parte no será la excepción que confirme la regla, tratándose de uno de los pesos pesados para la campaña navideña del próximo año 2011.

Para no sólo no decepcionar, sino incluso sorprender, la gente de Insomniac ha contado con un arma secreta que poco tiene que ver con su talento innato y creatividad. Nos referimos a un tiempo extra de desarrollo, que en esta ocasión llegará a alcanzar casi los 3 años cuando el juego vaya a llegar a las estanterías, pudiendo así contar con un verdadero periodo de preproducción, sin dejar de lado un profundo esfuerzo a la hora de pulir todas las aristas que puedan surgir durante el proceso.

La base que se ha tomado para *Resistance 3* ha sido casi la de concebirlo como un 'grandes éxitos' de las dos primeras entregas, intentando además que no sea

ANCE 3

Por Juan 'Xcast'

Viajamos a la soleada California para descubrir, en rigurosa exclusiva, la tercera entrega de *Resistance*, baluarte de la acción en 1° persona para PS3.

necesario haber probado los otros juegos para poder interpretar la trama que envuelve al título.

De esta forma, el diseño del producto será, en esta ocasión, mucho más concienzudo y variado, tratando de dar una vuelta de tuerca a la mecánica frenética de la saga. Un buen ejemplo de esto lo observamos en la historia que ambienta a *Resistance 3*. Han pasado cuatro años desde que Nathan Hale pasara a mejor vida y las cosas no han ido precisamente bien. Los quimera continuaron con su ataque incesante hasta aniquilar casi cualquier foco de resistencia. Puede decirse que la humanidad ha perdido la guerra y la esperanza casi se ha desvanecido como una voluta de humo en el aire.

Un protagonista de lo más humano

En la piel de Joseph Capelli viviremos una historia de supervivencia heroica ante un enemigo en clara superioridad táctica, numérica y tecnológica. Sólo la voluntad de un humano por tratar de defender a su mujer e hija es lo que separa a nuestra raza de la aniquilación más absoluta. Ahora más que nunca, la humanidad necesita un héroe. El objetivo final que tendremos que cumplir está claro: llegar a Nueva York, puesto que el doctor Malikov (que no se ha suicidado) afirma que allí encontraremos algo que podría salvar a la humanidad. ¿Será este el plan maestro que nos devolverá el control del planeta Tierra? »

En su compañía nos pondremos rumbo a dicha ciudad, partiendo de Oklahoma y atravesando todo tipo de escenarios, que irán desde ríos y localidades costeras a grandes ciudades abandonadas, refugio de los últimos supervivientes de nuestra raza, ahora escondidos bajo tierra en su mayor parte. Cada uno de estos grupos tendrá un comportamiento diferente al respecto de nuestro protagonista. Unos serán amistosos, otros se mostrarán recelosos de nuestra presencia, algunos más tratarán de sacar provecho de nuestra visita... La ambientación para estos encuentros y en cada una de estas localizaciones será completamente distinta a como hoy las conocemos. Los quimera han comenzado a implantar su arquitectura por todos los rincones del mundo.

En el papel de Capelli seremos el catalizador del cambio en las conciencias de la gente, la llave que volverá a abrir un pequeño resquicio para la esperanza de todas estas almas perdidas que pueblan la Tierra, sin más destino que acabar masacrados por las armas alienígenas.

La demostración práctica de esto la pudimos ver durante los niveles que nos fueron mostrados en la visita a Insomniac. El primero de ellos nos situaba en San Louis, en medio de una persecución, tras ser detectados por el enemigo. Es aquí donde empezamos a notar los cambios respecto a anteriores entregas. Y es que dejamos de ser una especie de superhéroe para convertirnos en un simple ser humano, con sus miedos e inseguridades, alguien que no es infalible, que puede fallar. A esto hay que añadirle la intención de los desarrolladores por hacer que todo parezca sucio, desgastado. Justo como se supone que debería ser la Tierra después de una guerra devastadora.

Otra de las mejoras a las que más tiempo está dedicando el equipo de desarrollo es la optimización de la inteligencia artificial de los compañeros, una de las asignaturas pendientes de anteriores entregas. Ahora nuestros colegas cooperarán entre sí y con nosotros, se cubrirán y ocuparán el terreno de una manera mucho más cabal y consciente.

En lo referente al arsenal del protagonista, se mantendrán gran parte de las armas ya conocidas, con algunas

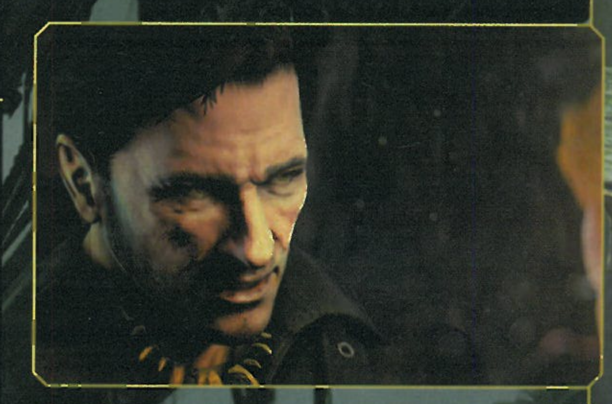
¿QUÉ FUE DE NATHAN HALE?

NATHAN HALE
HUMANO de origen americano, se convierte en el baluarte de las fuerzas terrestres, tras conseguir liberar con éxito Gran Bretaña en *Resistance: Fall of Man*, para luego ayudar a las fuerzas de defensa yankis ante el ataque alienígena.

Cuenta con habilidades sobrehumanas gracias a que está infectado con el virus Quimera, pero teniéndolo bajo control, lo que le permite mantener su forma humana en todo momento durante las dos primeras entregas de la saga.

Su destino, al final de la segunda entrega, es la muerte a manos de Joseph Capelli, uno de sus subordinados. El héroe estaba perdiendo el control ante el avance del virus. Sus últimas palabras fueron: "Esto no es más que el principio".

Insomniac ha confirmado que Nathan Hale no hará acto de aparición en la tercera parte de la franquicia, cediendo todo el protagonismo en su verdugo, Joseph Capelli. Según Drew Murray, diseñador jefe del proyecto, "*Resistance* es mucho más que la historia de Nathan Hale. Sólo hay que ver las otras historias que han ido surgiendo alrededor de este universo y que se han plasmado tanto en cómics como en videojuegos, como es el caso de *Resistance Retribution*." Por tanto, podemos decir que a *Resistance* le quedan aún muchas historias que contar en esta realidad alternativa.







UN PASEO EN BARCO nunca fue tan perturbador como el que tomaremos en nuestro camino hacia Nueva York.

CUATRO AÑOS EN EL FUTURO. LA HUMANIDAD HA PERDIDO LA GUERRA. JOSEPH CAPELLI ES NUESTRA ÚLTIMA ESPERANZA

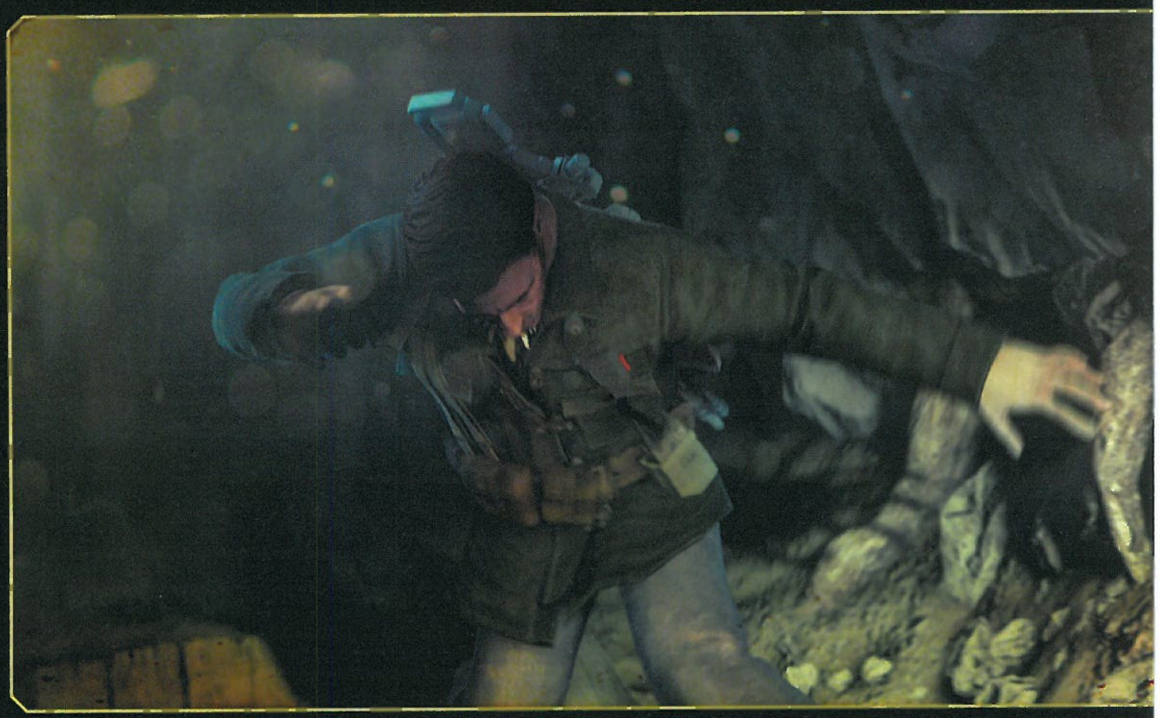
INSOMNIAC

ESTA JOVEN COMPAÑÍA, afincada en la soleada California, no es en absoluto una novata en el desarrollo de videojuegos. Desde su fundación, en 1994, ha ido creciendo en cuanto a tamaño e importancia relativa de sus proyectos. Tanto es así que a la entrada de sus oficinas, en Burbank, lucen orgullosos varias distinciones a 'Mejor compañía en la que trabajar', otorgadas por diversas publicaciones empresariales.

Hasta el momento han desarrollado 14 juegos, todos ellos para las consolas de sobremesa de Sony. Su primer juego fue un shooter en primera persona titulado *Disruptor*, aunque sus éxitos más sonados llegarían después, con la creación de la saga *Spyro* y el celebérrimo *Ratchet & Clank*.

El 25 de mayo de 2010 anunciaron que estaban desarrollando por primera vez un título multiplataforma. Este pertenecería a una nueva franquicia, aunque no se han revelado más detalles al respecto aparte del hecho que Electronic Arts será la encargada de su distribución a nivel mundial .

A principios de 2009 abrieron una sucursal en Carolina del Norte, donde en estos momentos se encuentran desarrollando el inminente *Ratchet & Clank; All 4 One* para PS3. En la sede central se encuentran plenamente dedicados a conseguir que *Resistance 3* se convierta en el mejor shooter de la actual generación de consolas. Que lo consigan o no depende únicamente de ellos, el resultado lo veremos en 2011.



pequeñas inclusiones de renombre. Vuelve la rueda de armas, pero además se incluirá también un sistema de mejora de armas de lo más interesante.

En la siguiente sección que presenciamos volvíamos al hogar de Capelli, en Oklahoma. Allí observamos las nuevas mecánicas de sigilo, tratando de mantenernos en silencio a la hora de avanzar por el nivel para no ser detectados. Los supervivientes que nos acompañan también dependerán de nosotros, teniendo que salvarles de ser detectados en alguna ocasión (ocultando cuerpos, acabando rápido con los enemigos desprevenidos, etc...)

ENTREVISTA: MARCUS SMITH

MARCUS SMITH ES el director creativo de *Resistantece 3* y director de proyecto para las dos primeras entregas de esta misma saga.

¿Desarrollar *Resistance 3* fue iniciativa de Insomniac o un requerimiento de Sony?

Un poco de ambas. Nosotros pensamos originalmente en *Resistance* como una trilogía, por lo que desde un principio contemplamos la posibilidad de realizar varias entregas. Si bien esto no significa que no volvamos a ver nada más basado en este universo. Todavía quedan muchas historias sobre la guerra entre humanos y quimera que contar.

¿Cual era vuestro objetivo al iniciar este proyecto?

Lo más fácil sería decir que buscábamos crear el mejor juego de disparos en primera persona jamás creado. Por supuesto, si esperáramos menos de nosotros nos dedicaríamos a otra cosa. Siendo más realistas, nuestro objetivo ha sido conseguir llevar a un nuevo nivel la franquicia, ofreciendo nuevas situaciones y posibilidades de combate, al tiempo que cerramos el arco temporal que enmarca a los *Resistance* en Playstation 3.

¿Qué podemos esperar de esta saga en el futuro? ¿Sería posible que el conflicto con los quimera llegara hasta nuestros días?

Ahora mismo no tenemos planes concretos para ello, estamos centrados en esta entrega y por ello aún no queremos dar pistas de por donde podrían ir los tiros. Tenemos ideas, algunas bastante 'molonas', pero habrá que esperar como mínimo un año para que las desvelemos. La idea de que llegue al presente no es mala, pero no podemos comentar nada al respecto.

¿Que importancia concedéis a cada una de las partes del juego? (campaña, cooperativo y multijugador)

Para nosotros son como nuestros tres hijos, les queremos a todos por igual y estamos tratando de poner el mismo cuidado en criarlos a todos correctamente. Sin embargo, la experiencia del modo campaña es la base sobre la que se cimenta esta tercera entrega.



LOS QUIMERA HAN CAMBIADO de objetivo: ahora buscan la aniquilación de todo rastro de vida humana sobre la Tierra.

¿Habéis pensado en integrar la tecnología de Move en este lanzamiento?

Resistance 3 está diseñado para jugar con mando y por eso no va a ofrecer posibilidades de control con Move. Sin embargo, nos parece un periférico muy interesante, que puede llegar a ofrecer soluciones novedosas a algunos problemas creativos.

¿Consideráis que hacéis arte?

¡Por supuesto! Mira, en *Resistance 3* han participado decenas de artistas con cientos de dibujos cada uno, músicos, guionistas, etc... Eso necesariamente es arte. Además, creo que la programación también tiene algo de arte, ya que combina una gran dosis de talento con esfuerzo y una pequeña parte de suerte. Justo lo que hace falta para conseguir ese punto que diferencia los buenos trabajos de las obras de arte. Los videojuegos son arte.



EL RESISTANCE CON MAYOR TIEMPO DE DESARROLLO Y TAMBIÉN EL MÁS PULIDO EN SUS ASPECTOS TÉCNICOS

Finalmente, fuimos testigos de un espectacular viaje en barcaza junto a Malikov en el que resultaba ser el nivel más trabajado de cuantos se mostraron. En un paisaje desolado y en pleno proceso de terraformación por los quimera debíamos avanzar por el cauce de un río. Así nos convertíamos en simples pasajeros, casi en guardaespaldas del alocado doctor, en un viaje que nos llevará a luchar contra hordas de enemigos de todo tipo, siendo estos encuentros mucho más aleatorios y menos monótonos que en anteriores entregas. La evolución del nivel da muestras de la variedad de situaciones y enfrentamientos a los que tendremos que enfrentarnos, así como del genial manejo de las emociones del jugador por parte del equipo de desarrollo.

Como no podía ser de otra forma, los encuentros con seres de proporciones gigantescas vuelven a ser comunes. De esta manera nos cruzaremos con el Kraken que resultaba ser el primer enemigo final de *Resistance 2* y también nos las tendremos que ver con una serie de goliath en la zona final de la misión. Todo ello con un nivel de detalle gráfico digno de elogio y sin que el motor se resintiera en ningún momento en cuanto a la tasa de imágenes por segundo. Todo un logro si tenemos en cuenta que aún se tiene más de un año de plazo para seguir



LA SAGA 'QUIMÉRICA'

RESISTANCE: FALL OF MAN (PS3)

Título de lanzamiento de PS3 en los tres continentes, su historia nos sitúa en un pasado alternativo, en el que los humanos tienen que vérselas con una especie alienígena hostil. Esto que sería un problema hoy en día, resulta serlo aún más en 1951, época en la que se ambienta esta primera entrega de la saga.

Nuestro objetivo en la piel del sargento Nathan Hale es controlar la expansión de estas fuerzas invasoras por Inglaterra, gracias a la ayuda de varios operativos norteamericanos. El éxito del título fue tal que cuenta con el honor de ser el primer juego de Playstation 3 en superar el millón de unidades vendidas a nivel mundial.

En este caso, la polémica que surgió fue por la utilización de la catedral de Manchester sin permiso.



UNA GRAN SORPRESA Y un éxito de ventas casi instantáneo para el lanzamiento de Playstation 3.

RESISTANCE 2 (PS3)

Un año y medio después del lanzamiento de la primera entrega llegó la esperada secuela, contando una historia que continúa donde esta lo dejó. Esta vez la acción se sitúa en Estados Unidos, donde el enemigo ha comenzado un ataque por ambas costas del país. Volveremos a meternos en la piel de Nathan Hale, esta vez como miembro de la fuerza de élite llamada "Los Centinelas", unidades aliadas que tienen el virus Quimera, pero que han conseguido controlar la enfermedad. En esta entrega hace aparición el protagonista de *Resistance 3*, Joseph Capelli.

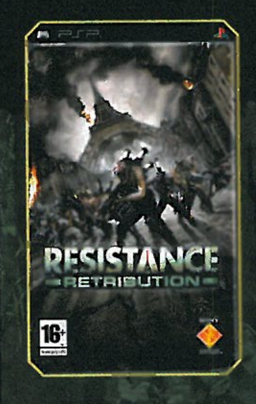
Cosechó de nuevo unos niveles de ventas más que respetables, amén de ganarse el favor de la crítica a lo largo y ancho del planeta Tierra. Tanto éste como la primera entrega son shooters subjetivos al estilo más tradicional.



RESISTANCE: RETRIBUTION (PSP)

Spin off de la saga, que se desmarca del hilo argumental y estilo de juego originales de la franquicia. *Resistance Restribution* es un juego de acción en tercera persona que pone a James Grayson, un británico, como protagonista de su argumento. La acción se localiza por toda Europa, comenzando en Rotterdamm y pasando por Luxemburgo, Bonn y París, hasta llegar al último bastión humano del viejo continente.

Lanzado en el primer tercio de 2009, se trata del primer (y único) título de la franquicia que no se ha desarrollado íntegramente por Insomniac. En este caso, esa tarea cayó sobre el estudio Sony Bend, con la ayuda de los californianos en las primeras etapas del proyecto. El resultado volvió a ser satisfactorio, ganando varios premios de mejor juego de PSP en 2009.



LA PEQUEÑA DE SONY dejó de ser pequeña para recibir esta pequeña obra maestra.



puliendo el aspecto que presentará el juego final cuando llegue a las estanterías.

También con amigos

Esto, en cuanto al modo campaña, que además, a diferencia de como pasó con *Resistance 2*, permitirá que varios jugadores compartan el hilo argumental principal sin que la experiencia se resienta lo más mínimo. No se han revelado más detalles, pero sí que se confirma que al menos tratará de igualar las características de la anterior entrega.

A esto habría que añadir el modo online competitivo, que mantendrá todas las características de la saga, añadiendo jugosas novedades que le sumarán un plus de interés para los usuarios más avezados. Es de agradecer que se haya tratado de dar cierta cohesión a esta parte del juego con la historia principal, ya que los combates se disputarán en distintos lugares del mundo, de los que oiremos por radio durante la aventura principal. El que tuvimos ocasión de ver era una prisión en la República de Chad llamada Fort Le Merre. Toda una pesadilla, en la que quimera y fuerzas humanas se verán las caras en cruentas batallas a cara de perro. Se está implementando además un sistema de experiencia con progresión, en cuanto a armas y equipamiento, que nos recuerda al que ya hemos disfrutado en otros títulos bélicos durante los últimos años (¿alguien ha dicho *Modern Warfare*?)

CASI COMO UN 'GRANDES ÉXITOS' DE LAS DOS PRIMERAS ENTREGAS DE LA FRANQUICIA

A tenor de lo visto, podemos decir que, una vez más, en Insomniac no se van a andar con chiquitas a la hora de tratar a éste, su pequeño retoño, con todo el cariño y cuidado que merece. Aun a pesar de lo temprano de su desarrollo, estamos ante un superclase que, con el año de trabajo que le resta, puede convertirse en el título definitivo de la saga. ■



¡Prepárate para la aventura!

Respira hondo, porque estás a punto de sumergirte en una increíble aventura... ¡En Dragon Quest IX para Nintendo DS, podrás explorar todo un peligroso mundo de prodigiosos fenómenos en el que TÚ serás el protagonista!

En lo más alto del cielo se erige una majestuosa torre llamada el Observatorio, hogar de una raza de ángeles de la guarda que vela por el mundo de los humanos… ¡y TÚ eres uno de ellos! Aquí se capacitan para ayudar a los mortales. Para ello, reúnen "cristales de benevolesencia", la cristalización del agradecimiento de los humanos a su ángel de la guarda. Y es aquí donde tú entras en juego: te meterás en la piel de un joven ángel de la guarda que hace todo lo posible por ayudar a la humanidad. Tu héroe ayuda a los humanos con sus problemas y recibe su gratitud en forma de recompensa. Y estos cristales de gratitud del mundo mortal sirven para nutrir al gran árbol del mundo, Yggdrasil. Y es alimentando a este árbol, como los Celestiales lograrán alcanzar la tierra prometida.

Todo va bien, por lo menos hasta que llega el aciago día en el que todo cambia… De repente, tu héroe se encuentra en el mundo de los mortales… sin armas y con un montón de preguntas sin responder.





Gran cantidad de misiones

Hablar con todo tipo de gente para ayudarles con sus problemas es tan solo una de las arduas misiones que tendrás que emprender. A medida que avanzas en la aventura, tu equipo se volverá cada vez más sólido y fuerte.

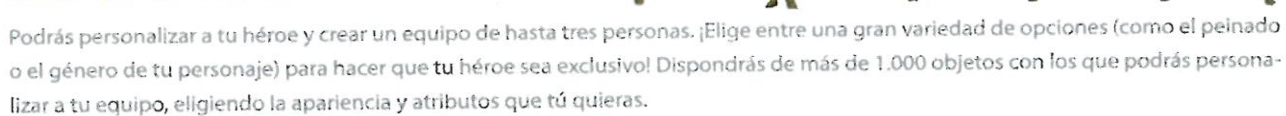


NINTENDO DS

Nintendo

SQUARE ENIX.

¡Eres único!



Podrás personalizar a tu héroe y crear un equipo de hasta tres personas. ¡Elige entre una gran variedad de opciones (como el peinado o el género de tu personaje) para hacer que tu héroe sea exclusivo! Dispondrás de más de 1.000 objetos con los que podrás personalizar a tu equipo, eligiendo la apariencia y atributos que tú quieras.





Paso 1: Elige tu género y personaliza tu apariencia exterior.



Paso 2: ¡Elige el mejor equipamiento!



Paso 3: Utiliza tus objetos para hacer frente con destreza al desafío.

Compra sorprendentes armas, prendas o accesorios en pueblos y ciudades de todo el mundo.



Puedes elegir entre un yelmo de hierro o unas poderosas orejas de conejita: ¡TÚ decides!

Más de 1.000 objetos entre los que elegir



¡Elige entre seis profesiones básicas!

¡Conviértete en guerrero, mago, sacerdote, experto en artes marciales o juglar... y descubre profesiones secretas con habilidades específicas!

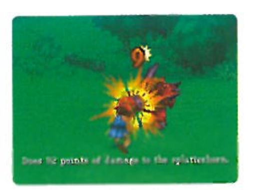
¡Lucha con estilo!

Agresivos monstruos te esperan a la salida de pueblos y ciudades.

La experiencia y el oro que tu equipo y tú conseguiréis al hacer frente a las bestias, servirán para adquirir nuevos objetos y potenciar las habilidades de tus personajes.



La batalla comienza al entrar en contacto con un monstruo.



Luego podrás elegir la acción que desees realizar.



Y cuando la salud del monstruo llegue a 0, habrás vencido.

SUGERENCIA: Las batallas resultan más sencillas si encuentras el punto débil del contrincante.

¡No estás solo!

En Dragon Quest IX, tendrás que enfrentarte a muchos desafíos. Y todo resulta mucho más sencillo con un poco de ayuda de tus amigos.



Reúne a un sólido equipo de distinguidos héroes controlados por ti y por tus amigos.

Dragon Quest IX incluye un espectacular modo multijugador a través de la Comunicación inalámbrica de Nintendo DS.

Para más información sobre Dragon Quest IX, visita:

DRAGONQUEST9.ES





SONY RETRASA DC UNIVERSE ONLINE

El MMO ambientado en el mundo de DC Comics y en manos de Sony Online Entertainment pospone su lanzamiento hasta la primavera de 2011 para "hacer frente a los comentarios de la comunidad".



MASS EFFECT 2 TENDRÁ INTRODUCCIÓN EN PS3

Tras ser anunciado su lanzamiento para PS3, BioWare ha declarado que ésta versión contará con un "modulo introductorio" con gran información sobre el contexto y el escenario del primer título.

A SOLAS CON EL GENIO

MIYAMOTO: PULSO A MARIO

'Nunca pensé que Super Mario Bros. vendería 40 millones de copias'



El 13 de septiembre de 1985 cambió la historia de los videojuegos. Ese viernes Nintendo dio el 'salto' de calidad con Super Mario Bros. para NES. La serie cumple un cuarto de siglo y nos entrevistamos con el creador de Mario, Shigeru Miyamoto.

> ¿Cómo surge la idea de Mario?

» Fue en 1981, cuando vi la ilustración del personaje que luego llamaríamos Mario. Por entonces el número de colores y puntos que podíamos usar era muy limitado, incluso para una máquina arcade. Con todas esas restricciones me propuse crear un personaje pequeño pero único. Mario fue el resultado de un proceso de diseño racional para crear un personaje humano en movimiento bajo una serie de restricciones importantes.

> ¿Cómo crees que ha llegado a ser el fenómeno que es actualmente?

» Nunca se me pasó por la cabeza que Super Mario Bros. llegase a ser tan grande como es y que se seguiría vendiendo en otros formatos hoy en día. Una razon por la que Mario ha llegado a ser tan querido por tanta gente debe ser que alude a aspectos emocionales del ser humano que la gente del todo el mundo comparte.

> ¿Qué significa Mario en tu carrera y la historia del videojuego?

» Entré en Nintendo porque quería crear algo que sorprendiese al mundo. Estoy agradecido a Mario por haberme permitido hacerlo. Donkey Kong se convirtió en el primer videojuego en el que una persona jugaba el papel central del desarrollo y eso ha influido mucho en el desarrollo de la industria. Haber creado un personaje que la mayoría de la gente es capaz de reconocer ha permitido introducir los videojuegos entre la gente.

> Obviamente Mario ha estado y va a estar en el mundo de los videojuegos por un tiempo... ¿Cómo han sido los cambios entre tecnologías, desde NES a la 3DS?

» Probablemente ningún otro personaje ha sido tan sensible a la evolución de las tecnologías como Mario. Siempre ha tratado de ofrecer experiencias a los jugadores que no podían conseguirse con tecnologías anteriores. Pero nunca aplicará los avances tecnológicos per se.

> ¿Llegará el momento en que Mario se retire?

» No sé que pasará con él cuando yo me retire, pero mientras siga activo y haciendo juegos, Mario siempre será un actor de los videojuegos en los que esté involucrado. Deseo seguir haciendo juegos e, incluso después de mi retiro, seguro que Mario seguirá dando nuevas experiencias de entretenimiento.

>Por Chema Antón.



GTA IV CONTARÁ CON EDICIÓN COMPLETA

El próximo 26 de octubre los fans de Niko Bellic y los que aún no lo hayan jugado podrán hacerse con el título de Rockstar más sus dos expansiones, todo en un mismo soporte físico, tanto para PS3 como para Xbox 360.



LA NUEVA 3DS SE ARMA CONTRA LA PIRATERÍA

Utilizará el sistema 'SpotPas' para conectarse de forma autónoma a los puntos Wi-Fi y descargar el firmware del sistema de forma automática, sin la intervención del usuario, así como las propias actualizaciones de los juegos que así lo requieran.

PARTY GAMES

KINETC: MICROSOFT Y SU REVOLUCIÓN

Tu cuerpo es ahora todo lo que necesitas para pasarlo en grande con el inminente lanzamiento de 'Kinect', todo un abanico de nuevas experiencias accesibles para cualquier tipo de público.

Sorprendentemente fácil de usar, 'Kinect', el nuevo sistema de reconocimiento de movimientos de Xbox 360 llega a las tiendas el 10 de noviembre. Detecta enseguida hasta 48 puntos de movimiento de nuestro cuerpo y los reproduce hasta el detalle. Además, es capaz de reconocer rostros, lo que permite que en ningún momento nuestra experiencia de juego se vea entorpecida por las personas que se encuentren detrás. Sólo con calibrar las dimensiones del espacio en el que nos encontramos la cámara se encarga de reconocer al usuario más próximo a la pantalla y asignarle un avatar con el que inmediatamente comenzar a disfrutar de la inicial y más que notable oferta de videojuegos adaptados para esta pequeña maravilla que hará bailar, reir, y sentir nuevas emociones a grandes y pequeños. >*Por Alejandro Peña.*

LA DISTANCIA PUEDE TRAER COLA

Microsoft aún no había revelado los datos que la cámara requería para funcionar pues se rumoreaba que podría ser un factor negativo. Pues bien, como suele ocurrir cuando se aproxima la fecha de su lanzamiento, el manual de instrucciones descubre por fin la necesidad de un espacio de 1.8 metros para un sólo jugador y de la nada desdeñable cifra de 2.5 metros en caso de que juguemos en pareja. Algo muy a tener en cuenta para todos sus potenciales usuarios si pensamos en las dimensiones de la mayoría de hogares.



DANCE CENTRAL

De los mismos creadores de Rock Band, se trata del primer juego de baile sin mandos que reconoce todo tu cuerpo. Podrás aprender a bailar paso a paso las coreografías reales de los mejores artistas o imitarlas directamente en la pista.



KINECT ADVENTURES

Una asombrosa experiencia a través de vertiginosas aventuras ambientadas en lugares exóticos. Recorre rápidos de infarto, caminos de obstáculos o salva un laboratorio a punto de hundirse. Puedes hacer fotos de tus mejores momentos.



KINECT JOY RIDE

Una nueva forma de conducir. Utilizando tu cuerpo como mando, móntate en vehículos alucinantes para saltar abismos insalvables y realizar todo tipo de increíbles acrobacias. Un viaje trepidante donde la diversión y la velocidad no tienen límites.



KINECT SPORTS

Fútbol, Voleibol, Atletismo, Bolos, Ping Pong y Boxeo. Disfruta de estas seis famosas disciplinas deportivas en primera persona y lucha por lograr tu mejor marca jugando sólo o por equipos. Corre, salta y remata a puerta con la magia de Kinect.



KINECTIMALS

Interactúa de forma natural con tu mascota mediante tu voz y tu cuerpo. Comparte emocionantes aventuras mientras enseñas trucos a los cachorros más adorables del planeta. Un inolvidable viaje, lleno de sorpresas, con un amigo para toda la vida.



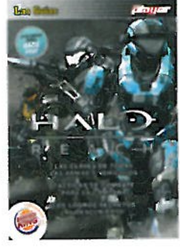
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED

Levántate del sofá y quema calorías para para ponerte en forma. Recibe clases de un entrenador personal y diviértete a través de minijuegos para toda la familia. Pásalo en grande mientras ves los resultados.

Guías ¡GRATIS!

HALO REACH

YA A LA VENTA



El esperado título de Bungie, ya en las tiendas, nos pone en la piel del 'NobleTeam' antes de los sucesos del primer *Halo* como última esperanza de la humanidad para salvar la Tierra de los terribles Covenant. En la guía que te ofrecemos encontrarás un espléndido paso a paso para completar la campaña así como una gran variedad de efectivos trucos y consejos para dominar a tus adversarios en el modo multijugador.

VANQUISH

A LA VENTA: 22 DE OCTUBRE

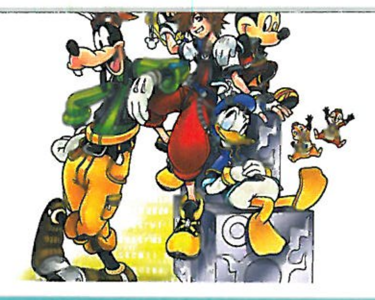


Del creador de Resident Evil llega este frenético título de acción en tercera persona ambientado en un mundo de ciencia ficción en el que Rusia y EE. UU. luchan por el control de la energía solar debido a la escasez de recursos. Con la guía de este número te ayudamos, paso a paso, a completar la campaña sin problemas,te explicamos cómo vencer a los jefes finales y te damos los mejores consejos.

Jack Thompson, abogado de Florida.

"Los jugadores pueden irse al infierno"

En base a la salida de los talibanes en Medal of Honor: "era un peligro demostrable para nuestras tropas"



EL NUEVO KINGDOM HEARTS, SÓLO PARA DS

Promete nuevas mecánicas de juego y más variedad de estilos. Llevará por nombre *Kingdom Hearts Re:cored* y llegará a Europa el próximo 14 de enero de forma exclusiva para la portátil DS de Nintendo.



DEATHSPANK, DE LA CONSOLA AL PC

El notable título de rol-acción de Hothead Games tendrá su propia versión para compatibles, a la venta el 26 de octubre, en "respuesta directa a las repetidas peticiones de los fans"

Esta divertida mezcla de *Monkey Island* y *Diablo* diseñada por Ron Gilbert puede ser reservada ya a través de Steam con una serie de incentivos en forma de descuentos.

LO NUEVO DE BUNGIE

REACH REVIENTA LAS LISTAS

Para celebrarlo Marca Player sorteará, de la mano de Microsoft, una de las figuras gigantes que han creado para esta ocasión.

Sabíamos que iba a ser grande, amén del lanzamiento más importante de la temporada para Xbox 360. Pero quizá no éramos conscientes de la magnitud de las cifras que generaría. Nos referimos por ejemplo a los 200 millones de dólares en su primer día a la venta (lo que le convierte en el estreno de ocio que más dinero ha generado en 2010), a los más de 70 millones de partidas online jugadas en la primera semana del juego en el mercado o al hecho de haber desbancado al intocable *Modern Warfare 2* en las listas de juego de Xbox Live.

Las repercusiones de esto las vamos recibiendo con cuentagotas. Por una parte, Microsoft afirma que quizá un *Halo* cada tres años no sea suficiente, viendo espacio para un número adicional de entregas de su franquicia. Por otro lado se conoce ahora que el mismísimo rey midas de Hollywood, Steven Spielberg, está intentando conseguir los derechos de la saga para crear películas basadas en la gran franquicia creada por Bungie Studios. Y es que *Halo* no ha hecho más que comenzar a dar guerra de la buena. ¿Veremos pronto una superproducción como Dios manda sobre el Jefe Maestro y sus soldados? ■





¡SORTEAREMOS A UN NOBLE 6!

Como ya os adelantábamos el mes pasado, disponemos de una de las figuras a tamaño real del Noble 6 que Microsoft ha creado para celebrar el lanzamiento de tan esperado título. En las imágenes las veréis en pleno proceso de creación. Será el mes que viene cuando finalmente os demos todos los detalles de este espectacular concurso.





jmvmail@gmail.com











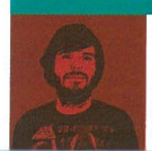
LA BETA MÁS ESPERADA

Cliff Bleszinski ha reconocido hace poco que los cinco meses de retraso que ha sufrido *Gears of War 3* serán empleados en realizar una beta multijugador.



APERITIVO CON SABOR A TERROR

Dead Space Ignition, precuela de *Dead Space 2* y secuela del título original, tiende un puente argumental en la saga. Puedes descargarlo ya sólo en XBLA.



TODO INDIE

Jaume Esteve
Marca Player Directo

TENDENCIAS

LOS ZOMBIS INVADEN LAS PANTALLAS

Cada vez proliferan más en el sector. Los muertos vivientes están de moda y paulatinamente se utilizan más como argumento central de un videojuego o como excusa perfecta para un paquete descargable.

Todo empezó en 1997 con el éxito de la ya mítica saga de zombis *Resident Evil*. Aquella aventura llena de acción puso la piel de gallina a millones de jugadores en todo el mundo y supuso un antes y un después dentro de la industria. Con los años, otros títulos han tratado de imitar sus pasos, añadiendo más terror, más humor, o simplemente más acción en busca de la fórmula maravillosa que multiplicase sus ventas.

Recientemente se anunciaba que hasta el mismísimo *Read Dead Redemption*, cuya historia se desarrolla en el lejano Oeste, tiene programado para finales de octubre (al menos en EE. UU.) un nuevo DLC, titulado *The Undead Nightmare*, que pondrá a John Marston al galope de caballos-zombi en medio de una plaga de vaqueros no-muertos.

Aparte de éste, otros muchos títulos, sin tener relación con estos hambrientos seres, han sacado sus genuinas versiones con las respectivas raciones de 'comesesos'. Un caso es el de *Call of Duty: World at War* y su famoso modo cooperativo desbloqueable de zombis nazis para cuatro jugadores. Tal fue su éxito que se acabó lanzando *Call of Duty Zombies* para iPhone. Otro de ellos es *Borderlands*, la grata sorpresa de Gearbox Software, que capturó a crítica y público, sacó poco después *La Isla Zombie del Dr. Ned*, un pack descargable para PSN y XBLA que enriquecía la experiencia de juego mediante la temática zombi.

> *Por Alejandro Peña.* ■



'BLACK OPS' TAMBIÉN SE SUMA

Treyarch, al mando del nuevo título de la franquicia *Call of Duty*, fue el impulsor del añadido cooperativo de zombis nazis en *World at War*. Como ya es habitual, cuando aparecen estos horripilantes seres, tuvo una muy buena acogida entre los fans. Ahora el rumor de que *Black Ops* incorporaría también un modo específico de juego basado en zombis ha sido confirmado por Activision. Aún no se sabe a ciencia cierta si dicho modo jugable será parecido a lo que nos brindaron años atrás pero, sin lugar a dudas, supondrá un extra divertido y con hilarantes toques de humor.



AMBIENTACIÓN OSCURA

Borderlands destacaba por su estética árida y agreste, muy influenciada por un sol cegador. *La Isla Zombie del Dr. Ned* transformaba los tonos cálidos en lúgubres estancias, tonos oscuros y matices cromáticos de gama fría.

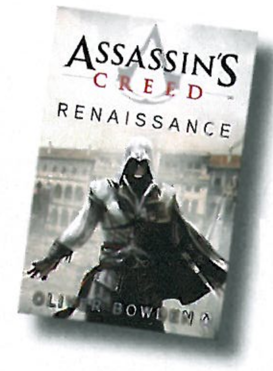
MANDOS Y LIBROS DE BOLSILLO

Es una práctica habitual entre las diferentes artes. Estamos acostumbrados a ver películas de Hollywood que no sólo viven de su explotación en salas de cine: desde libros hasta bandas sonoras o adaptaciones de videojuegos conviven durante los meses en los que el boom de turno está fresco en la memoria. Algunos incluso, que se lo digan a Lucas, aprovechan el tirón para construir auténticos mundos paralelos en las páginas de innumerables libros.

El videojuego, poco a poco, está llegando a la altura de sus hermanos. Ya hay alguna que otra banda sonora circulando por ahí, y las editoriales están comenzando a dar cancha a historias ambientadas en algunos de los títulos más importantes del mercado. *Mass Effect*, *Gears of War*, *Halo*... Todos cuentan ya con historias que narran eventos paralelos a las historias que hemos jugado en nuestras consolas, o incluso explican eventos anteriores a dichas sagas.

Hace unas semanas se ha unido a la colección *Assassin's Creed*. La editorial Esfera ha publicado *Assassin's Creed: Renaissance*, escrito por Olivier Bowden y ambientado en la saga de Ubisoft. Una muestra más de que el videojuego se asienta en nuestra sociedad como cualquier otra forma de ocio y un aliciente para los fans de las aventuras de Ezio, que van a poder conocer alguna que otra intriga no desvelada en el segundo título.

A pesar de que el libro apareció en su versión anglosajona hace un año, con el lanzamiento de *Assassin's Creed 2*, Ubisoft va a aprovechar en España el tirón del lanzamiento a finales de año de La Hermandad para diversificar la oferta de ocio alrededor de las aventuras de la estirpe de asesinos. Una noticia ideal para los fans.



LOS VIDEOJUEGOS OCUPAN DÍA a día más parte de nuestra cultura. Otros formatos de ocio acogen sus ideas y añaden contenido adicional.



telepizza.es



Castlevania Blues

www.akihabarablues.com

Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

Visítanos en **www.akihabarablues.com**



Sin olvidar los orígenes

Recuerdo que hace cosa de cinco años me pasé por una céntrica tienda de videojuegos de Madrid, próxima a una calle donde hay señoritas en los portales fumando, para comprar no recuerdo qué juego. Ese mismo día se ponía a la venta Castlevania: Dawn of Sorrow para Nintendo DS y la persona que estaba delante en la cola iba a adquirir su ejemplar. "Tienes suerte de haber reservado", le dijo el dependiente, "sólo nos han traído nueve copias para vender sin reserva". Lo que sucedió entonces se quedó grabado en mi memoria; VISA oro surgiendo de su cartera y la frase "me los llevo todos" en un derroche dinerario con un claro objetivo: la especulación. No sé cuánto dinero sacaría el colega vendiendo esos nueve ejemplares en los foros de internet y/o a través de una conocida casa de subastas, pero la pésima (por mínima) distribución de Dawn of Sorrow propició que más de uno se pegara unas vacaciones como las de un futbolista.

La expectación ante Dawn of Sorrow no era para menos. El anterior título de la popular saga de vampiros, Lament of Innocence, sin llegar a los bochornosos niveles de Legacy of Darkness, había resultado bastante irregular y los fans más acérrimos de la saga pedían a gritos un retorno a las 2D que habían sido santo y seña de la casa. "¡Si no es en 2D no es un Castlevania!", proclamaban en virtuales manifestaciones en los foros de internet. Estaban caninos por volver a ese laberíntico castillo repleto de habitaciones secretas, tesoros ocultos y monstruos espeluznantes. Dio exactamente igual que el juego de PS2 estuviera a la altura de la saga: los fans no olvidaban sus orígenes.

Por eso cuando nos enteramos de la existencia de que el próximo Castlevania, Lords of Shadow, iba a ser desarrollado por un estudio nacional y apadrinado por el más importante diseñador de videojuegos del mundo, Hideo Kojima, temblamos. Iba a dar igual la calidad final del producto y el que fuera respetuoso con la historia y el universo del clan Belmont: o era en 2D o los críticos se tirarían al cuello como serviles mascotas del Conde Drácula. Y más o menos ha sido así. Muchos proclaman que la obra de Mercury Steam es mucho Lords of Shadow y poco Castlevania.

En el año 2010, cuando todos, y repito, TODOS, los clásicos han sido adaptados con éxito a las tres dimensiones (salvo la honrosa excepción de los Mega Man) tendríamos que evitar discusiones estúpidas. El mundo evoluciona y una saga no es mejor ni peor por ser en dos o tres dimensiones, al igual que El Padrino sería un peliculón vista con o sin gafas estereoscópicas. La calidad de un producto no depende del formato. Y viendo el trabajo que los amigos de Mercury Steam han hecho con los Belmont y el espíritu Castlevania sólo puedo gritar: "¡Viva el semen español!". ¡Y el software también! Leñe.

Conde Casidios

TOP5

Estos son los jefes finales elegidos entre algunos de vosotros y otros según nuestra opinión. Personajes inolvidables.



1 THE BOSS

EL PILAR DE METAL GEAR

Fundadora y líder de la Unidad Cobra a la vez que mentora de Naked Snake. La batalla final contra su pupilo en el paraje poético lleno de flores de cerezo fue su última misión, la cual marcaría el inicio de la leyenda de BigBoss y todos los acontecimientos de MGS y MGS 2.

2 LECHUCK

PIRATA VS PIRATA

Cuatro apariciones le han bastado al fantasma del pirata LeChuck, de *Monkey Island*, para convertirse en uno de los jefes más míticos de las aventuras gráficas. Aunque Guybrush siempre salió victorioso.



3 SEPHIROTH

EL HIMNO FINAL FANTASY

Uno de los malos más pródigos y reconocidos por la mayoría de jugones dada su gran cantidad de apariciones. Surgió en el mundo Final Fantasy y su combate con Cloud ha pasado a la historia gracias su intensidad, dificultad y la banda sonora que acompañaba.

4 GONONDORF

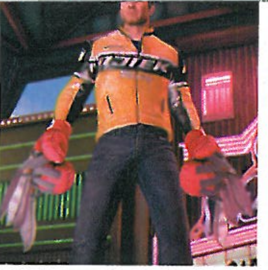
EL NÉMESIS DE LINK

Sus continuas apariciones en *Zelda* le fueron dotando cada vez de más personalidad. Siempre en busca de las Trifuerzas de la sabiduría y el valor, veinte años hace ya desde su primera aparición.

5 PYRAMID HEAD

CASTIGADOR INVENCIBLE

Hasta cuatro enfrentamientos a lo largo de la terrorífica segunda parte de *Silent Hill* convierten a este enemigo en uno de los más difíciles de abatir.



NUEVOS PACKS PARA DEAD RISING 2

Capcom ha anunciado cuatro nuevos paquetes de contenidos descargables, tanto para PS3 como para Xbox 360, que añaden nuevas habilidades, armas y vestiduras para Chuck, ampliando la experiencia de juego.



SHENMUE VUELVE SÓLO PARA MÓVILES

Tras casi diez años desaparecida, la saga regresa a finales de este mismo año con el título *Shenmue Town*. Lamentablemente, de momento, sólo se lanzará en Japón.

GAMERLAND

LA MEJOR CITA DEL SECTOR

Conocida en su primera edición como FIVED y ahora GamerLand, Feria internacional de Videojuegos e Innovación, supone la principal feria sobre videojuegos en España y constituye un excelente escaparate para las empresas del sector del ocio electrónico, las nuevas tecnologías y el desarrollo.

Esta segunda celebración tiene lugar entre los días 29 de octubre y 1 de noviembre en el Bilbao Exhibition Centre (BEC) en un esfuerzo por mantenerse como la segunda feria europea más relevante del sector. Potenciará la formación, la educación y el empleo, así como contará con un programa de ponencias y conferencias, con personalidades de prestigio de la industria, relacionadas con las oportunidades para trabajar en el campo de los videojuegos.

Hasta ahora son tres los ciclos de conferencias que han sido confirmados: el primero de ellos de temática más general estará abierto a todo el público. El segundo estará basado en los videojuegos de terror y todo lo que los rodea. El tercer y último ciclo basado en la formación va dirigido a los a los estudiantes y jóvenes que quieran empezar a trabajar en el sector de los videojuegos.

Además, todos los 'gamers' tendrán un papel muy importante dentro de la feria ya que esta cuenta con una gran lista de torneos oficiales confirmados de los mejores títulos del momento, entre los que destacan FIFA 11, NBA 2k11, Halo: Reach o Fórmula 1 2010 entre muchos otros. Sin duda, una oportunidad única para nuestro país.

> Por Alejandro Peña.



LOS JUGONES PODRÁN PROBAR los productos de varias grandes compañías.

GAMERLAND BUSCA CONSOLIDARSE COMO un referente dentro de la industria.

Medios especializados, desarrolladores y jugones. La Feria tiene cabida para todos ellos

Apaga la consola

CINE YA EN TU SALA



SAW VI

Tras la muerte del agente especial Strahm, el detective Hoffman se convierte en el indiscutible heredero del legado de Jigsaw. Mientras el FBI descubre su identidad, Hoffman pone en marcha un plan que permitirá explicar el gran ardid de Jigsaw.

CÓMIC YA A LA VENTA



SC: ACADEMIA FANTASMA

Nova es una brillante recluta de la Academia de Fantasmas, escuela donde los psiónicos aprenden a controlar sus poderes. Coincidiendo con la aparición del nuevo videojuego, llega una nueva serie basada en el apasionante mundo de Blizzard.

LIBRO YA A LA VENTA



MARKETING HERO

A medio camino entre el manual académico y el reportaje de investigación, se exponen y analizan las estrategias comerciales más destacadas de los protagonistas de la industria del videojuego durante las últimas tres décadas.

REPORTAJE AVANCES ANÁLISIS MÓVILES HARDWARE TRUCOS MÁS QUE JUEGOS COMUNIDADES GUÍA DE COMPRAS



MYTHOS

HACK'N'SLASH Y ROL ONLINE MEZCLADO Y GRATIS

El MMO del creador de *Diablo* se hace realidad y llega a Europa en su fase de beta cerrada.

Mythos es uno de esos juegos que los usuarios esperan con muchas ganas y que parecía que nunca llegaría a lanzarse. Y es que esta pequeña joya, creada por Bill Roper (creador de la saga *Diablo*), se suspendió cuando el estudio de éste, Flagship, se disolvió en 2008. Y lo hizo dejando a la gente con la miel en los labios, ya que los fans ya estaban jugando a su beta cerrada, pero los servidores dejaron de funcionar el día que cerró la empresa. Afortunadamente, la empresa coreana HanbitSoft ha concluido y lanzado el juego, y enseguida llegará a Europa de la mano de Frogster. La beta cerrada de la versión europea ha comenzado y el título tiene un aspecto extraordinario. Aunque sólo llega ahora con versiones en francés, alemán, inglés y turco, Frogster asegura que se lanzará en más idiomas en breve. Y nuestra experiencia con la empresa alemana nos dice que pronto tendremos versión en castellano. El juego, con una calidad extraordinaria, es gratuito, ya que llega en modalidad Free-to-Play, con la típica opción de los micropagos para conseguir ítems.

Lo mejor de ***Mythos*** es que se trata de una mezcla muy original de los juegos hack'n'slash, tipo *Diablo*, y los juegos de rol online. De hecho, podemos elegir entre dos vistas: la típica cenital, tipo *Diablo* otra vez, o la vista en tercera persona, con libertad de cámara, propia de los MMORPG's. Y es que las comparaciones con *Diablo* son evidentes. Si te gustó la saga de Blizzard y la quieres experimentar junto con la experiencia de un MMORPG, éste es tu juego. Un título que aparecerá con un mapa enorme (cuatro zonas) y donde podremos elegir entre cuatro razas (Cíclopes, Gremlins, Satyrs y Humanos) y tres clases (Piromancer, Bloodletter y Gadgeteer). El juego contará con regiones abiertas PvP, arenas de batalla, mazmorras que se generan de forma aleatoria, un buen sistema de crafting, etc. Genial.



LLEGA UN NUEVO EPISODIO A DOFUS

Ankama ha lanzado un nuevo pack de contenido para *Dofus*, Frigost Episodio 2: El ataque de los FUX Fighters, destinado a los jugadores de más alto nivel de su divertido MMO.

NUEVA MAZMORRA EN RUNES OF MAGIC

Las actualizaciones de *Runes of Magic* no paran. Lo último es una instancia inédita para los jugadores, el Templo de Raksha, que se activa con el último parche del juego, el 3.0.4.

AION SE HACE AÚN MÁS GRANDE

Ya está disponible la actualización gratuita de Aion, *Assault on Belaurea*. Además, puedes comprar el juego en versión física, por 29,99 euros, y con su actualización.



MICHAEL JACKSON 'VIVIRÁ' ONLINE

SEE Virtual Worldspublicará Planet Michael, un mundo virtual multijugador masivo online que se encuadrará dentro del universo de Entropia.
>*www.planetmichael.com*

CUATRO RAZAS Y TRES CLASES PARA CREAR TU PERSONAJE ÚNICO Y HACERLO LUCHAR EN EL CONTINENTE DE ULD

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

BETA ABIERTA PARA VINDICTUS

La beta abierta de *Vindictus*, el interesante MMO de Nexon, se lanzará el próximo 13 de octubre. Corre a probarlo con amigos.
>http://vindictus.nexon.ne



ROL Y ESTRATEGIA PARA VIKINGOS

Gamigo ha lanzado *Cultures Online*, un juego de estrategia, construcción y gestión de ciudades y rol basado en los vikingos : ***>http://cultures-online.gamigo.es***



ATLÁNTICA ONLINE, A PUNTO

La beta abierta de Atlántica Online está siendo todo un éxito y su lanzamiento final es inminente. Prueba este juego de rol por turnos y simulación y gestión de ciudades.

FREEJACK

PARKOUR VERTIGINOSO EN UNA CIUDAD ONLINE

Un juego arcade brutal que te permite competir con jugadores de todo el mundo. Corre por la ciudad y únete a la comunidad.

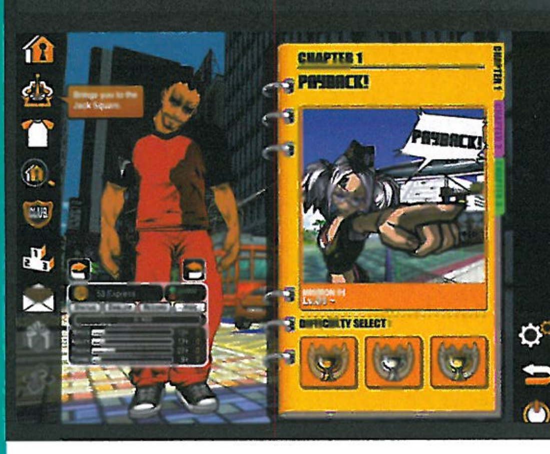
Desde el pasado 1 de octubre está disponible, en fase de beta abierta, ***Freejack***, un juego masivo online muy original, que nos permite vivir la experiencia del parkour (ese deporte de correr por la ciudad sobre las azoteas, saltando escaleras, bancos, barandillas...) El juego, al que se puede jugar de forma gratuita, nos permite crear a nuestro propio corredor, personalizarlo al máximo con ropa, zapatillas y accesorios de todo tipo. Después, toca competir en la ciudad en cientos de trazados donde podemos hacer los mejores tiempos, conseguir ítems, descubrir atajos y zonas secretas, etc.

Freejack cuenta con clasificaciones online, por lo que podemos comparar nuestros tiempos y competir con jugadores de todo el mundo. También, podemos crear y personalizar el apartamento de nuestro corredor, adornándolo con muebles y accesorios de lo más chulo. Un juego original, con toques muy arcade y muy divertido.

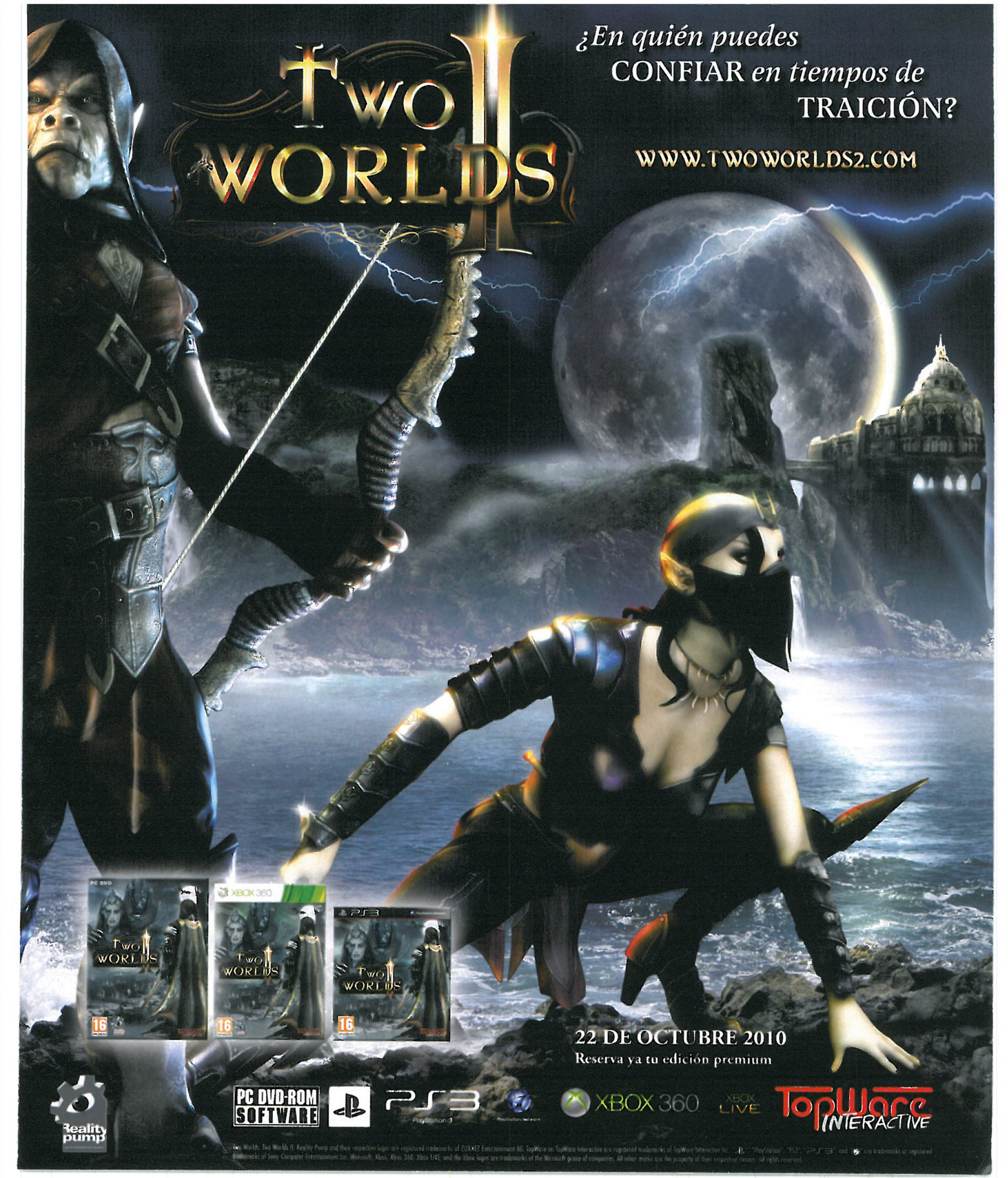


LA VELOCIDAD LO ES TODO
En la interfaz de ***Freejack*** destaca el enorme velocímetro que nos marca la velocidad a la que corremos por los diferentes trazados. Consigue los mejores tiempos y compara tus puntuaciones con otros jugadores de todo el mundo. Es tan adictivo...

PUEDES APUNTARTE A CLUBES Y FANS Y TENER UN A LISTA DE AMIGOS






TWO WORLDS II
¿En quién puedes CONFIAR en tiempos de TRAICIÓN?
WWW.TWOWORLDS2.COM
22 DE OCTUBRE 2010
Reserva ya tu edición premium
PC DVD-ROM SOFTWARE
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
TopWare INTERACTIVE
Reality pump
Two Worlds, Two Worlds II, Reality Pump and their respective logos are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG. TopWare or TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks are the property of their respective owners. All rights reserved.



Vuelve

El erizo azul de Sega quiere recuperar su protagonismo y esplendor de antaño y lo hace con cuatro lanzamientos.

La vida de superestrella de los videojuegos no es nada fácil, y mantenerse en la cresta de la ola de este negocio cuesta sudor y lágrimas. Que se lo digan a Rayman, a Blinx, a Abe o a Crash Bandicoot. Y es que hasta el propio Sonic, la mascota y buque insignia de la gran Sega, ha tenido sus momentos de bajón. La escasez de lanzamientos protagonizados por él en los últimos años han hecho que la popularidad del personaje bajara unos cuantos enteros. Pero Sega está dispuesta a volver a impulsar a su mascota, por eso llegan cuatro títulos protagonizados por Sonic.

Y, por supuesto, este aluvión de estrenos, y algunos que llegarán después, no aparecen ahora por casualidad. Todo responde a que el año próximo, 2011, Sonic cumple 20 añitos. Fue allá por 1991 cuando el erizo debutaba con el clásico *Sonic The Hedgehog*. Esta fecha tan señalada ha sido elegida para lanzar, por fin, la cuarta entrega de la serie original. *Sonic 4* llega en formato descargable y por episodios a las videoconsolas de nueva generación, pero manteniendo el espíritu de la primera entrega, sus 2D y su endiablada velocidad. Toda una declaración de intenciones para dejar claro que el Sonic de siempre ha vuelto.

LA FAMOSA MASCOTA DE SEGA CUMPLIRÁ 20 AÑOS EN 2011

Pero además del esperado *Sonic 4* llega el más ambicioso título del erizo de los últimos años: *Sonic Colours*. Esta nueva aventura va muy en serio y, tras haberla probado en sus versiones de Wii y Nintendo DS os podemos asegurar que se trata de uno de los mejores juegos de plataformas de los últimos años.

Los aficionados al famoso erizo azul están de enhorabuena porque, ahora que se van a cumplir dos décadas desde que fuera creado por Naoto Oshima, vuelve a reclamar su trono. ■



1991	1992	1993	1994	1994	1995
Sonic The Hedgehog (Mega Drive)	**Sonic The Hedgehog 2** (Mega Drive)	**Sonic Chaos** (Mega Drive)	**Sonic The Hedgehog 3** (Mega Drive)	**Sonic & Knuckles** (Mega Drive)	**Sonic Labyrinth** (Game Gear)

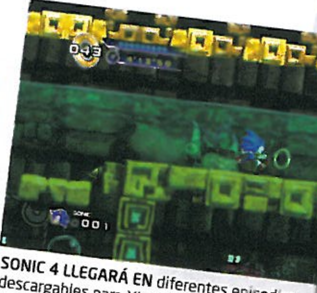




LA VERSIÓN PARA WII de Sonic Colours contará con un divertidísimo modo cooperativo.



EL ASPECTO DE SONIC Colours para DS resulta de lo más familiar.



SONIC 4 LLEGARÁ EN diferentes episodios descargables para Xbox 360 y Playstation 3. Ya está listo el primero de ellos.



LA SAGA DE CARRERAS de Sonic se reinventa gracias a la nueva tecnología Kinect de Microsoft.



- **1996** — **Sonic 3D** (Sega Saturn)
- **1997** — **Sonic R** (Sega Saturn)
- **1998** — **Sonic Adventure** (Dreamcast)
- **2001** — **Sonic Adventure 2** (Dreamcast)
- **2004** — **Sonic Heroes** (GameCube, PS2, Xbox, PC)
- **2006** — **Sonic Riders** (GameCube, PS2, Xbox)
- **2007** — **Sonic and The Secret Rings** (Wii)
- **2007** — **Sonic Unleashed** (Wii, PS3, 360)

Sonic The Hedgehog 4

Por fin, después de dieciséis años, llega la cuarta entrega de *Sonic the Hedgehog*, la saga original del erizo que enamoró a millones de jugadores a principios de los noventa. Y lo hace, para no defraudar a nadie, con el sabor de antaño: veloces plataformas 2D, miles de anillos que recoger y unos escenarios, minijuegos y jefes finales basados, directamente, en el juego original, el Sonic de 1991. Una maravilla con preciosos gráficos para lucir en las consolas de nueva generación y que llega en formato descargable y por episodios. Ahora llega el episodio 1, pero en breve llegarán, al menos, dos más. Una maravilla.

LA FICHA
Plataformas: Xbox Live Arcade, Playstation Network, WiiWare, iPhone
Lanzamiento: Octubre
Precio: Por confirmar





Sonic Colours

Estamos enamorados de la nueva aventura de Sonic para Wii y Nintendo DS. *Sonic Colours* es una vuelta de tuerca a las aventuras del erizo, pero que vuelve a recuperar el sabor clásico de sus primeras entregas. De hecho, aunque muestra un fantástico aspecto 3D, en realidad se juega como si se tratara de un título en 2D, casi siempre con el característico scroll lateral. La velocidad y las plataformas de Sonic se mezclan aquí con los poderes que le otorgan cada uno de los pequeños alienígenas de colores con los que colabora: flota, vuela, pégate a las paredes o atraviesa el suelo. Y tiene un modo cooperativo con Knuckles.

LA FICHA
Plataformas: Wii, Nintendo DS
Lanzamiento: Noviembre
Precio: Por confirmar



Sonic Free Riders

El nuevo capítulo de la saga *Sonic Riders*, esa en la que el erizo y sus colegas y archienemigos se montan en tablas de skate supersónicas para pegarse unas carreras, se juega ahora con Kinect. Y tenemos que decir que el sistema de detección de movimientos de Xbox 360 le sienta genial. Balancéate a los lados, salta en medio del salón, arrastra el pie para coger velocidad y alarga las manos para coger anillos o lanzar potenciadores. La respuesta de Kinect es genial y el juego responde a la perfección. Eso sí, después de cada carrera acabas hecho polvo. Esto sí que es hacer ejercicio.

LA FICHA
Plataformas: Xbox 360 (Kinect)
Lanzamiento: Diciembre 2010
Precio: Por confirmar





Sonic Adventure

La primera gran aventura de Sonic en la mítica Dreamcast, aquel genial título que aparecía en 1998 y que se convirtió en el más vendido de la última videoconsola de Sega. Ahora, enterito, tal y como se disfrutó entonces, pero con gráficos en HD y sonido envolvente, puedes disfrutarlo en Xbox 360 y Playstation 3 mediante descarga digital. Además, para los más fanáticos del juego y la saga, también puedes descargar un complemento adicional por 400 MP o 4 euros, *Sonic Adventure DX*, que añade 60 misiones más sacadas del Director's Cut y a Metal Sonic como personaje jugable.

LA FICHA
Plataformas: Xbox Live Arcade, PS Network
Lanzamiento: Ya disponible
Precio: 800 MP (360), 7,99 € (PSN)



“Mejor juego
de Rol E3 2010.”

MeriStation

Fallout
NEW VEGAS

18
www.pegi.info













WWW.FALLOUTNEWVEGAS.COM



Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

VOLANTE

MP G27

G27 RACING WHEEL PARA PS3, 360 Y PC

› ¡Esto sí que es un concursazo! Pensando en todos los juegazos de coches que están saliendo y van a salir (especialmente GT5), regalamos el mejor volante del mercado, el G27 Racing Wheel, compatible con la mayoría de títulos de conducción de PS3, 360 y PC, da igual la plataforma. El volante está forrado con cuero de primera calidad, incluye pedales de acelerador, freno y embrague, cambio de marchas tanto con palanca como con teclas, diodos para saber el momento exacto del cambio y 16 botones totalmente configurables para jugar en tu plataforma. Insuperable.







Envía **MP G27** al **25900***
o
MP G27 SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

ACTUALIDAD REPORTAJE AVANCES ANÁLISIS MÓVILES HARDWARE TRUCOS MÁS QUE JUEGOS SORTEOS GUÍA DE COMPRAS

GUITAR HERO

2 PACKS PS3 JUEGO + GUITARRA DE GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

MP GHWR

› La vuelta de *Guitar Hero* al rock y el heavy del bueno necesitaba un gran concurso. En esta ocasión sorteamos dos packs de guitarra más *Guitar Hero: Warriors of Rock* para PS3. Sentirás más que nunca correr el metal por tus venas, ¿a qué esperas?



DESCARGA

› ¿Quieres la canción 'Cadillac Solitario' de Loquillo y los Trogloditas? Sigue estos pasos:

› 1: Crea una cuenta en PlayStation® Network. Si ya tienes una cuenta, entra con tus datos de usuario habitual en el "administración de cuentas"

› 2. Selecciona "ADMINISTRADOR DE CUENTAS"

› 3: Elije "CANJEAR CÓDIGOS"

› 4: Introduce tu código promocional y haz click en "CONTINUAR". En los códigos promocionales se distingue entre mayúsculas y minúsculas, escribe exactamente el código proporcionado y sigue las instrucciones de descarga.

› Nota: Estos códigos son compatibles con los juegos: Guitar Hero Warriors of Rock (nuevo), Guitar Hero 5 y Guitar Hero World Tour.

Envía **MP GHWR** al **25900***
o
MP GHWR SIN PUBLICIDAD

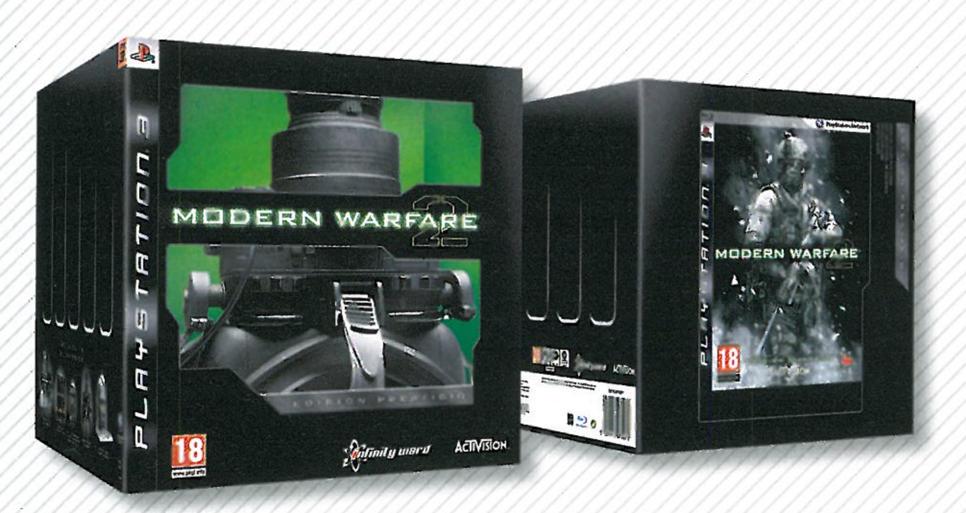
*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MODERN WARFARE

2 EDICIONES PRESTIGIO DE MODERN WARFARE 2 PARA PS3

MP MW2

› ¡Este mes vamos fuerte con todos los concursos! Sorteamos también dos ediciones Prestigio de *Modern Warfare II* para PS3, que incluyen, además del juego en caja metálica, unas gafas de visión nocturna con su busto para colocarlas, un libro de arte de tapa dura con las mejores ilustraciones e imágenes del juego y un código para descargar *Call of Duty Classics*. ¡Concursazo!



Envía **MP MW2** al **25900***
o
MP MW2 SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381



› Si no consigues el concurso ahora puedes hacerte con el pack de *Call of Duty Modern Warfare 2* para PS3 + 'En Tierra Hostil' en Blue-Ray. Su precio, 75,99 €

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Las respuestas a todo excepto a cuánto tiempo tardará Sony en contraatacar con una nueva portátil a la ofensiva 3DS.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

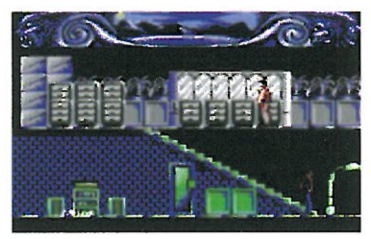
POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

RANCIO PERO HIPNÓTICO

No hace falta ser ningún lince (sólo hay que mirar a la derecha): el habitual de esta sección sabe más que de sobra que soy aficionado al cine de terror más ignoto. Y dado que actualmente no es que el séptimo arte, en términos generales, pase por uno de sus mejores momentos, me gusta refugiarme en la caza y captura de clásicos de los setenta y ochenta. Hay filmografías ignotas, subgéneros asilvestrados que poco a poco, gracias a Internet y el DVD, están saliendo a la luz: películas de violaciones y venganzas de países exóticos, cine de vampiros contranatura, explotaciones hindús de éxitos de la serie Z norteamericana... y paso meses sin ver más películas contemporáneas que las que me exige mi trabajo. Noto cierta relación con los últimos meses de lanzamientos de juegos. Las superproducciones me hacen bostezar y tengo que refugiarme o en mecánicas de antigualla, como los indies de Live Arcade, o en los abismos del pasado, arañando títulos olvidados como el juego de *Dylan Dog* (1992) o el disparate de horror *Ecstatica* (1994). Juegos fallidos pero fascinantes, de los que cuesta hallar datos, a los que hay que enfrentarse prácticamente virgen. Justo al revés de lo que sucede con los superlanzamientos actuales, contaminados por la dinámica de exclusivas, previews y reviews. Ahí, en un rincón, están los olvidados, merecedores de mucha más atención. Y el problema es que sus cantos de sirena cada vez son más tentadores.



MUERTOS Y VIVIENTES

¿SIGUEN ASUSTANDO LOS ZOMBIES?

Hasta el aficionado al terror más despistado sabe que llevamos unos cuantos años de sobreexposición a lo zombi que quizás, solo quizás, se está cargando el mito.

La culpa de todo la tiene Zack Snyder: su 'Amanecer de los Muertos' en 2004, el remake de la obra maestra 'Zombi' de George A. Romero, puso a los zombis en primera línea de fuego, convirtiéndoles en terribles monstruos caníbales que corrían a toda velocidad tras sus víctimas. Desde ahí, el resurgir imparable en cine, cómics y videojuegos de una criatura que puede presumir, entre otras cosas, de ser el monstruo moderno por excelencia.

En los videojuegos siempre ha habido zombis: desde los campechanos muertos vivientes del cementerio de *Ghosts'n Goblins* a los incansables patizambos de *Resident Evil*. En este medio han conservado algo que perdieron en las películas: su implacabilidad y su asfixiante perseverancia. Todos recordamos más de una situación en el primer *RE* en la que disparamos y disparamos y disparamos a un zombi que no caía. O en los mucho más disparatados *Dead Rising* y *Left 4 Dead*, donde el exceso numérico conduce al estrés.

No sé si dan menos miedo. Lo que está claro es que los zombis se han convertido (en juegos como *Plants vs. Zombies*) en iconos pop. Eso no tiene por qué ser del todo malo: los años ochenta fueron absolutamente gloriosos para el zombi, y dos de sus películas magnas, 'El Regreso de los Muertos Vivientes' y 'Re-Animator', fueron comedias irreverentes y paródicas.

Quizás en los videojuegos hemos llegado a un momento similar, tengamos que olvidarnos del zombi como monstruo aterrador y comenzar a verlo como una criatura capaz de reformular lo que creemos que da miedo y sus porqués, como en el cine. Las posibilidades de un juego casi sin argumento pero con zombis a granel, como *Left 4 Dead*, puede ser un buen arranque; y el sardónico humor de *House of the Dead* o *Dead Rising* dan pie a juegos que no inspirarán ninguna pesadilla pero sí, lo estáis viendo aquí mismo, alguna que otra reflexión. Bienvenidas sean. ■

PROTOZOMBIES

SE COMIERON A LOS VECINOS

Zombies Ate My Neighbours fue una brillante humorada de acción producida por LucasArts en 1993 para Megadrive y Super Nintendo. Alcanzó un brillante equilibrio entre una estética pop (y una mecánica absolutamente desvergonzada) y cierto gusto por lo macabro (el explícito título, por ejemplo, fue censurado en Europa).



No hacía falta ser ningún genio para verse venir la supresión del bando talibán en MoD.

LEFT 4 DEAD
Los carteles que anuncian niveles y que parecen películas de serie B evidencian el tono autoconsciente y reflexivo al que han llegado los zombis.

ZOMBIELAND
Esta reciente comedia dirigida por Ruben Fleischer podría subtitularse "Club Disney meets zombies". Humor y muy poca violencia para la película que acabó, en cierto sentido, con el mito.

HOUSE OF THE DEAD
La última entrega, con sus guiños a la serie Z del género, deja al monstruo en un sitio muy peliagudo si en algún momento quiere volver a dar miedo.

LUCES Y SOMBRAS

LIBROS SOBRE VIDEOJUEGOS, MÁS MADERA

Coinciden en las estanterías de las tiendas dos libros sobre videojuegos en nuestro idioma. Una buena noticia, al menos en un 50%: Marketing Hero, de Juan Carrillo y Ana Sebastián, es un completo análisis a fondo de las herramientas para vender videojuegos. Excelentemente documentado, el tema no deja de tener un punto árido, pero la existencia de un texto así era necesaria en nuestro idioma. Todo lo contrario que 150 Videojuegos, un horror de Alejandro Crespo en el que brilla una verborrea torpe y un rosario de datos extremadamente manidos, y que se salva... porque apenas tiene competencia. En fin, los hay para todos los gustos: buenos y malos.

MÁS AUTOBOMBO

FOCOPALOOZA 2010

Ya comentábamos que Mondo Píxel ha arrancado el curso con ganas de hacer lo que nadie más hace en nuestro país. En octubre, charlas sobre periodismo y videojuegos y la presentación del nuevo volumen de Mondo Píxel. Pero es que en noviembre llega Focopalooza, que en colaboración con El Focoforo organiza un día de charlas sobre la interacción de videojuegos y otros medios, la proyección interactiva de la película "Crank" y un concierto de versiones de bandas sonoras de videojuegos. Toda la información en: *www.focopalooza.com.*

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.

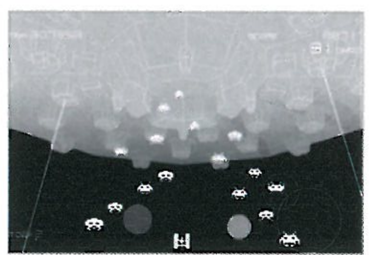


KANE & LYNCH 2 360

GENITALIA PIXELADA
Ni mucho menos tan terrible como algunas críticas han dado a entender, este breve y explosivo juego de acción tiene un multijugador tremebundo y las cosas bastante claras.

LAST WINDOW DS

VUELVE HOTEL DUSK
No es que la primera entrega me volviera loco, pero reconozco que tengo debilidad por un género tan poco a la moda como el de las aventuras gráficas. Y en portátil.



S. INVADERS I.G. PSN

NADA, QUE SON INMORTALES
Reconozco que me chiflan todos los *Space Invaders* que han salido últimamente, con esa estética ultramoderna y a la vez tan retro. Este no es una excepción.

ALIEN TRILOGY PSONE

Uno de los mejores juegos inspirados en la saga Alien, insprescindible para fans de los monstruos cabezones. Y basándose en la trilogía inicial, nada menos.

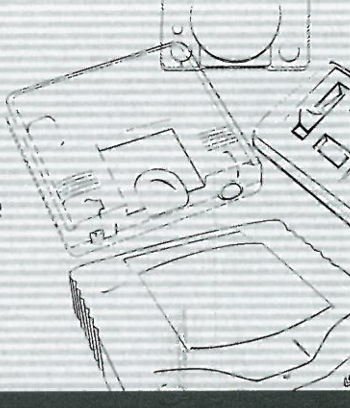
VICTORIAN BMX PC

Por favor, ¿hay algún juego de Adult Swim que no sea des-ter-ni-llan-te? ¡Cinco estrellas!
Juégalo en ***games.adultswim.com/victorian-bmx-twitchy-online-game.html***

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



8/16 BITS

COMO FELINOS HIPNOTIZADOS

Editando un futuro artículo para Mondo Píxel se me ponen los dientes largos en lo que respecta a los juegos de estrategia. El autor del texto, Juan Porras, fanático del género en su vertiente más rancia, extrema, pecera y oscura, conecta los juegos de estrategia por turnos con sus bisabuelos en formato tablero. El olor a papel viejo, polvo y fotocopias a granel me nubla la vista mientras leo este artículo.
Súbitamente, un anuncio de Playstation Move atrona desde el televisor, con su charanga de jóvenes guapos haciendo el moñas con el pimiento en la mano. Miro alternativamente al artículo que estoy leyendo y a la tele y me pregunto cómo dos productos de raíces tan similares pueden estar tan definitiva e irremediablemente distanciados. No tengo la respuesta, pero si la tuviera, igual no sería bonita.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

HALO 2600

64 pantallas de genuino Atari 2600 contiene esta increíble adaptación de la saga de shooters futurista de Microsoft a la consola clásica. Échale un vistazo, merece la pena. ¡Novedad vieja!

LO RETRO ES MODERNO

Recopilando estéticas de los 8 a los 16 bits, Up, Down, Ready sólo se controla pulsando arriba y abajo. Muy simple.

www.kongregate.com/games/swordladyviking/up-down-ready

BARBARIAN

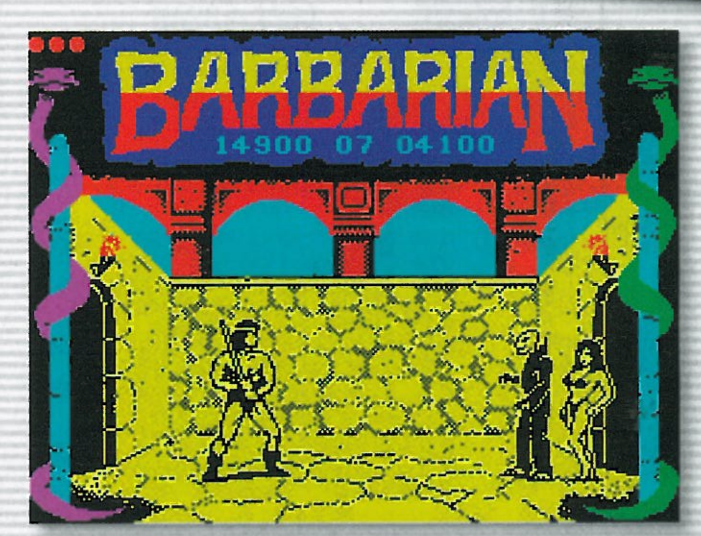
EL MITO DE BARBARIAN

Este juego de 1987 lo tenía todo para pasar a la historia gracias a su espectacular portada.



Una portada cuyo atractivo es más que obvio: la presencia de Maria Whittaker, entonces muy popular en Inglaterra como chica de página 3 de diario sensacionalista. Que se despelotaba, vamos. Acostumbrado a las vagas, cuando no abstractas, portadas de la época, el público recibió una soberana bofetada con la presentación de *Barbarian*, que fuera de Inglaterra despertó una considerable polémica. Un juego menor se habría quedado ahí, y posiblemente lo recordaríamos hoy como un producto de explotación con tía en portada.

Pero es que el juego es endemoniadamente bueno. Con unos movimientos veloces y realistas que lo emparentan, de algún modo, con el mítico *The Way of The Exploding Fist*, el juego y su sistema de combate a espadazos se beneficia del mimo de su diseñador, Steve Brown (creador de la saga *Cauldron*), que se filmó realizando los movimientos para estudiarlos detalladamente y replicarlos en versión pixelada. Con la explosión de violencia inesperada que conlleva el movimiento de decapitación copiado de la película 'Conan', el Bárbaro es sólo la guinda para un juego merecidamente mítico. Portada incluida.



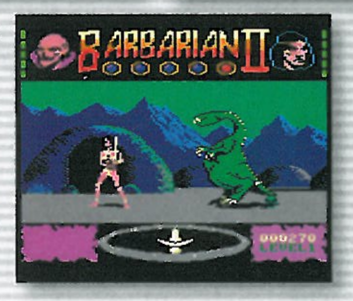




LAS DIFERENCIAS DE COLORIDO son notables, pero la mecánica es igual de intensa.

LA SAGA CONTINÚA

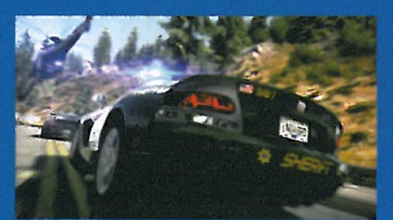
En 1988 llegó la secuela del clásico. De nuevo con la señorita Whittaker en portada, esta vez la princesa pasaba de víctima a guerrera, en un juego donde la pelea era sólo un elemento más y se introducían múltiples enemigos y mecánica de exploración. Inferior al original, fue un nuevo éxito.

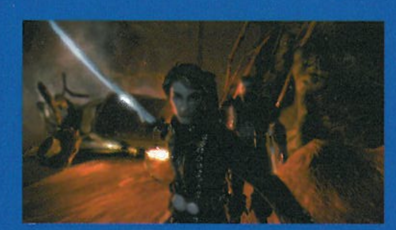


> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen









MUERTE ENTRE LAS ESTRELLAS

ESPACIO ASESINO

La secuela del aclamado Dead Space deja clara la evolución que Visceral Games ha realizado en el título: más acción, el mismo miedo.

Cuando salió a la venta *Dead Space* tenemos que reconocer que, a pesar de que habíamos visto el juego, teníamos nuestras dudas acerca del éxito de ventas del mismo. Visto con perspectiva, nos alegramos muchísimo de habernos equivocado. Un 8,9 de media en las reviews de medio mundo y sus más de dos millones de copias vendidas sólo en Xbox 360 y PS3 dejan claro el exitazo del mismo.

Si bien podéis leer el avance que publicamos hace unos números sobre el modo Campaña, nuestro objetivo, en esta ocasión, es enseñaros los entresijos del multijugador. Dos equipos: Necromorfos VS Humanos. Ocho jugadores. En este modo dejamos de lado la cargada atmósfera de la aventura que tendrá que librar Isaac Clarke y nos pondremos en la piel de uno de los 3 tipos de necromorfos disponibles: Pack, Spitter o Lurker. O, si preferimos el rollito humano, enfundarnos el traje de un agente de seguridad –muy semejante al look de Clarke– y acabar con la plaga en un buen puñado de escenarios creados sólo para la confrontación entre ambos bandos.

Al margen de detalles técnicos, lo más novedoso dentro de la franquicia es que en su multijugador se nos obliga a colaborar por lo civil o lo criminal. ¿Qué pasa si vamos a nuestra bola? Pues que palmamos la partida, con el consecuente cabreo de nuestros compañeros. Las coberturas, las patrullas en parejas, las maniobras de arrinconamiento y el espalda contra espalda serán el pan de cada partida.

En el caso de que nos encontremos en el bando humano, sólo debemos saber tres cosas: el manejo es muy parecido al del modo Campaña, tendremos un arsenal finito de armas con las que »

360 PS3

Dead Space 2

Género:
Survival Horror
Desarrolladora:
Visceral Games
Editora:
EA
Lanzamiento:
1Q 2011
Jugadores:
1
Online:
4 vs 4









LOS 5 MODOS ONLINE OBLIGARÁN A COOPERAR PARA GANAR LA PARTIDA

» defendernos y, por último, que somos mucho más lentos que los necromorfos, por lo que hay que arrimar el hombro de verdad si no queréis veros comidos —literalmente, os lo decimos por experiencia— por la escoria galáctica. Eso sí, de cada uno que matemos conseguiremos posibles armas, munición... Enfrente se encuentra el bando de los necromorfos, que, como os podéis imaginar, se controla de un modo diferente al habitual.

Primero hay que hablar de los tipos de 'unidad', ya que, dependiendo de qué tipo de necromorfo queramos encarnar —Lurker, Pack o Spitter—, tendremos unas ventajas y unos inconvenientes.

Los primeros son terriblemente peligrosos a larga distancia, ya que pueden disparar desde cualquier punto del mapa. Y decimos desde cualquier punto porque con ellos podrás trepar por las paredes y atacar desde zonas que los humanos ni se esperan. Los Pack son, a nuestro entender, la clave de una posible superioridad de los Necromorfos. La razón principal es que estos 'niños de la muerte' son la unidad más rápida del multijugador, lo que, sumado a su capacidad de combate meleé, hace que muchas veces caigan unidades enteras entre sus garras. Por último, se encuentran los Spitter, grandes monstruos con el ácido a media distancia como arma, pero mucho más lentos a la hora de moverse. Además de estas tres unidades (que son las que EA nos dejó ver en San Francisco) existe una cuarta, llamada Puker.

En el evento al que acudimos para poder degustar el online de ***Dead Space 2*** pudimos jugar a dos mapas: Minas Titán y Escape, cada uno con objetivos diferentes. En las minas el equipo de humanos debía encontrar unos componentes de un explosivo en un tiempo concreto; mientras que en el llamado Escape debían activar una serie de interruptores para poder escapar de la instalación y de los Necromorfos.

Ambos mapas estaban plagados de recovecos y estaban muy trabajados gráficamente. La única pega es que, al menos en los escenarios donde jugamos, se echaba en falta un poco más de metros cuadrados, aunque fuese de pasillos por los que pulular, ya que al final ambos equipos tendían a curtirse el lomo en zonas más abiertas de ambos mapas.

En definitiva, el multijugador de ***Dead Space 2*** da menos miedo que el modo Historia, pero dota a este título de algo que se echó en falta en su primera entrega: un multi que enfrente a ambas facciones a cara de perro. ■

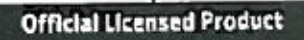








**





MOVIMIENTO
JUGABILIDAD
RESPUESTA
TOTAL POTENCIA
REALISMO
MODO ONLINE
LIGA MASTER

YA A LA VENTA*





LIBERTAD TOTAL

*A partir del 28 de Octubre disponible para PS2, PSP y Wii

Disfruta ahora de la Liga Máster Online, IA avanzada, arbitrajes más rigurosos, porteros con nuevas habilidades, efectos superrealistas e increíbles pases, trucos y fintas.

Encuéntranos en facebook.com/PES y únete a la comunidad en www.pesclub.es











PlayStation.2











LOS LOCUST TIENEN LAS HORAS CONTADAS

Hemos viajado hasta Carolina del Norte para hincarle el diente a la tercera entrega de esta batalla épica. Y, aunque no le veremos en la calle hasta dentro de un año, la cosa pinta muy bien. La guerra Locust toca a su fin y la humanidad reclama sangre.

Marcus Fénix se ha convertido en todo un icono de Xbox 360. Así lo atestiguan los números que han cosechado las dos entregas anteriores de la saga, que colocan a *Gears of War* como la tercera saga más vendida del sistema de videojuegos de Microsoft. Otro dato que da fe de su éxito es la satisfacción de crítica y público. Los primeros alaban cada entrega, los segundos afirman que repetirían en caso de una tercera parte.

De esta manera, en Epic, los padres de la bestia, no tenían más alternativas que anunciar una nueva aventura que continúe donde lo dejo la segunda parte. Pasará por tener cierto carácter continuista, llevando la máxima de ser 'más y mejor' a todos y cada uno de sus aspectos. Para empezar, podremos jugar la campaña con hasta tres amigos simultáneamente. La idea de cerrar el arco temporal de la actual guerra con los Locust (lo que no significa que no vaya a haber más entregas de la saga) nos pone los pelos de punta. Hay que añadirle que, con el objetivo de aumentar su rejugabilidad, se incluirá un modo arcade, en el que los jugadores lucharán por conseguir la mejor puntuación en cada una de las fases.

Tampoco podemos dejar de lado el nuevo modo Bestia, que será, en cierta manera, la antítesis del Horda en *Gears of War 2*. Así, encarnaremos a los malos mientras atacamos a los desdichados héroes, en una serie de escenarios especialmente acondicionados para tal efecto. Obviamente, el ya citado modo Horda volverá a hacer acto de aparición, aunque sus novedades aún no han sido reveladas.

Esto nos lleva a la última arista del cubo, que completará está épica aventura de acción en tercera persona, los modos multijugador com-





Gears of War 3

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Epic**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**

NUEVAS ARMAS Y NUEVAS INDUMENTARIAS PONDRÁN algo de sabor a los nuevos modos multijugador.



CONOCEREMOS NUEVOS PERSONAJES en el modo Historia.

HACE SU APARICIÓN EL MODO BESTIA, LA ANTÍTESIS DEL MODO HORDA, DONDE PODREMOS ENCARNAR A UN LOCUST Y GOLPEAR A LOS BUENOS



MARCUS SIGUE SIENDO EL ídolo de los niños.



petitivos. Esta parte del título está siendo completamente remozada para conseguir ofrecer una experiencia de juego totalmente adaptada a los tiempos que corren, atendiendo a las peticiones de todos los usuarios que tuvieron oportunidad de disfrutar de sus virtudes en anteriores entregas.

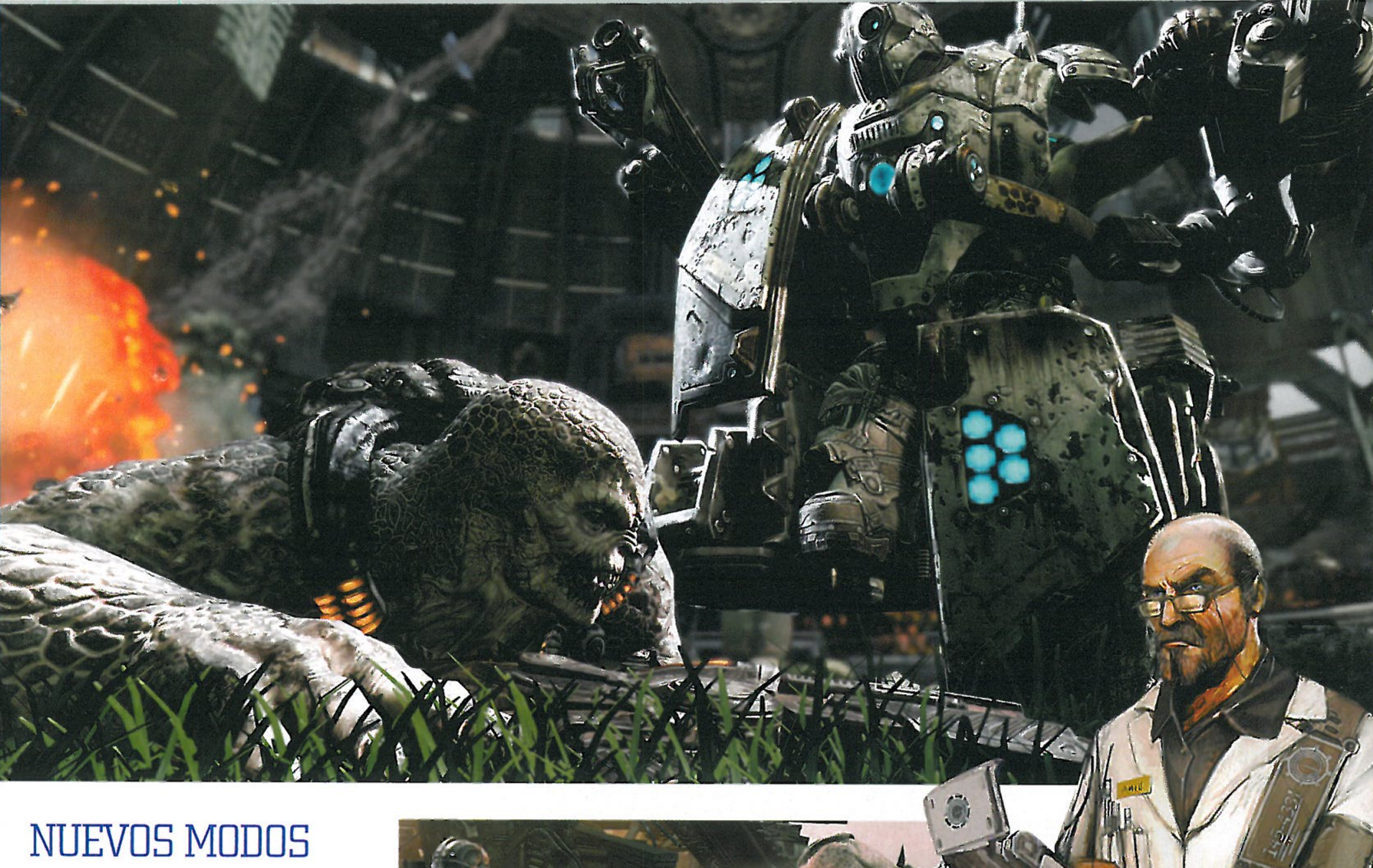
La novedad que estos más agradecerán es la existencia de servidores dedicados creados específicamente para la ocasión. Esta es una pequeña parte de los cambios que Epic está efectuando en la arquitectura online, con el fin de mejorar la experiencia de juego hasta casi el infinito. Para esto han aprendido de los aciertos de otros títulos de Xbox 360. Así, veremos lobbies interactivos al estilo de lo visto en *Halo Reach*, Migración del anfitrión, como comenzó a hacer *Modern Warfare 2*, o la posibilidad de configurar las opciones de búsqueda de partida con un elevado detalle.

Por supuesto, esta no es la parte más innovadora de este pequeño lavado de cara. Esto queda para las novedades jugables que se ha tenido a bien incluir. En lo que respecta a armas se han »

Cinco meses de retraso

BETA MUTIJUGADOR A LA VISTA, PARA EL PRÓXIMO VERANO

En las últimas semanas se ha anunciado que *Gears of War 3* posponía su fecha de lanzamiento de abril de 2011 hasta otoño del mismo año. Las razones son plenamente comerciales, con Microsoft tratando de convertir a este título en su caballo de batalla para las próximas Navidades. Este tiempo extra de desarrollo será aprovechado por Epic para pulir el juego aún más, contando con una herramienta poco esperada por la comunidad: una beta multijugador que se hará pública durante el verano. Los detalles sobre ésta aún permanecen en el más absoluto de los secretos. Os mantendremos informados de cómo conseguirla en cuanto nos enteremos.



NUEVOS MODOS PARA LA EXPERIENCIA MULTIJUGADOR

» añadido un buen número de herramientas de destrucción. Es el caso de un rifle de francotirador de alta potencia, una escopeta recortada capaz de acabar con varios enemigos a la vez o el rifle de las guerras Péndulo, más potente, pero menos preciso que el clásico Lancer.

Como no podía ser de otra manera, también se ha aumentado el número y la brutalidad de las ejecuciones, permitiendo una mayor libertad a la hora de ajusticiar al enemigo caído (que esta vez podrá levantarse sin necesidad de ayuda). A esto se le añade también un aumento en el número de personajes disponibles, no todos ellos desbloqueados desde el primer momento. Esto es porque se ha querido dar un pequeño empujón al sistema de experiencia, haciendo que gracias a éste podamos desbloquear nuevos colores para nuestras armas, personajes secretos e incluso mutágenos que darán una vuelta de tuerca a los distintos modos de juego. Sin embargo, no se permitirá configurar habilidades de nuestros soldados, ya que, según Cliff Bletzinsky, "los verdaderos juegos de acción no las necesitan".

HABRÁ QUE ESPERAR TODO un año para vivir el final de la guerra contra los Locust

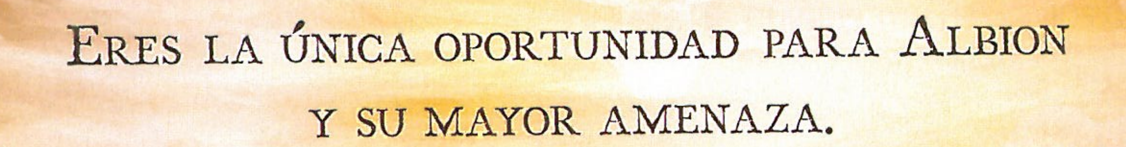
En lo que respecta a los escenarios, hemos quedado gratamente sorprendidos con los cambios introducidos, con niveles que evolucionan a distintos niveles conforme avanza la partida. Podrán ser cambios cosméticos, que afecten a la jugabilidad o una mezcla. Un nuevo giro que conseguirá añadir un extra a los combates más desenfrenados.

Todo esto configura lo que promete ser un nuevo referente en cuanto a acción en Xbox Live. Su brutalidad, nivel de detalle gráfico y sonoro y lo adictivo del desarrollo de sus partidas serán sus armas ante sus iracundos rivales. Y es que ya se sabe que al bueno de Marcus Fénix no se le resiste ni el más horrible de los Locust... ■

Multijugador

NUEVOS –VIEJOS– MODOS DE JUEGO

Durante nuestra visita a Epic pudimos probar tres nuevas variables de sus modos de juego para multipartida. En 'Team Deathmatch' dos equipos se verán las caras con únicamente 20 vidas para reaparecer tras la muerte. 'Capturar al líder' mezclará capturar la bandera y protege al líder. Finalmente 'Rey de la Colina' nos hará luchar por un punto del mapa, que irá cambiando de posición tras estar dominado durante un tiempo determinado. Habrá más, como 'Warzone' o 'Wingman', además de alguna nueva sorpresa.


Eres la única oportunidad para Albion
y su mayor amenaza.


16
www.pegi.info


XBOX
LIVE


Microsoft
game studios


LIONHEAD
STUDIOS


¡Juega a Fable III : Kingmaker y
gana oro para gastar en Fable III!
Fable III
Kingmaker
Únete gratis en fable3kingmaker.com


XBOX 360

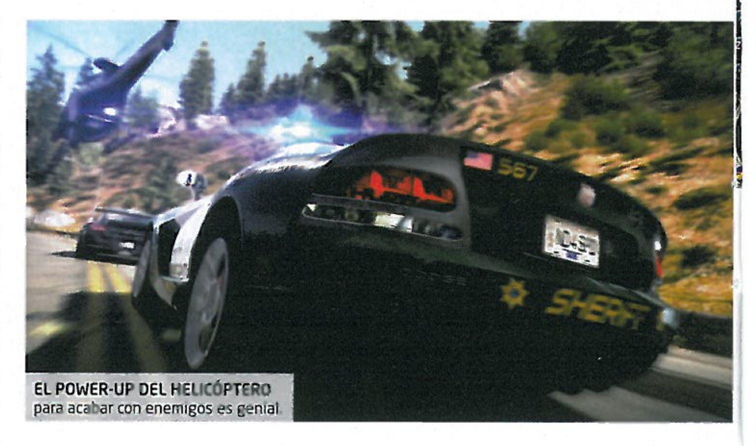
Multi NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

UN BURNOUT CON POLIS, CACOS Y COCHES DE VERDAD

Criterion se ha llevado *Need For Speed* a su terreno y ha imprimido un toque de espectacularidad en un juego de conducción que había perdido identidad y que, en esta entrega, vuelve a sus raíces.

Desde que Criterion fichase como estudio para trabajar directamente con Electronic Arts, el deseo de todos los amantes de la conducción era que hiciesen un *BurnOut* de nueva generación (*BurnOut Paradise* rozó la perfección, sobre todo en PC) y que le diesen un buen meneo a la saga *Need For Speed* que parecía estar entrando en fase de declive. ***Need For Speed Hot Pursuit*** es exactamente eso: un 'meneo' a la saga y una vuelta a las raíces, a las persecuciones entre policías y ladrones (¿ladrones de qué?), velocidades absurdas y en los coches más alucinantes. En ***Hot Pursuit*** la conjunción de astros es increíble porque tendremos a los creadores de *BurnOut*, licencias de coches reales, daños en los vehículos, modalidades multijugador como para no querer levantarse nunca más y para (ya era hora) mandar al bigotón de Mario y su *Mario Kart* a jugar con los de preescolar. Sí, ya lo habrás oído antes, pero es la mezcla perfecta de *BurnOut* y *Need For Speed*.

Ponernos a los mandos de un coche (como perseguido o como perseguidor, ya que podremos estar del lado de la Ley) como en aquel *Need for Speed* de 1994 se queda corto para definir la sensación al jugar a ***Hot Pursuit***. Por decirlo de una forma fácil y directa: se trata de conducir, de correr mucho, de escapar y de experimentar todos esos geniales escenarios en los que se desarrolla la acción y que nos acercan a la ciudad de *BurnOut Paradise* y todos sus alrededores, montados en los coches del *Most Wanted* que tuvo tan buena aceptación. No hay historia o si la hay poca importancia tiene cuando vas a toda velocidad. El argumento no es sino una simple excusa para llevarnos de una carrera a otra porque aquí de lo que se trata es de conducir y experimentar la velocidad, la persecución, que podemos escapar o que podemos atrapar al rival, que detrás de una curva está la libertad y que,



EL POWER-UP DEL HELICÓPTERO para acabar con enemigos es genial.



LOS DETALLADOS VEHÍCULOS PODRÁN ser destrozados poco a poco



Need for Speed Hot Pursuit

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Criterion**
Editora: **EA**
Lanzamiento: **19 de noviembre**
Jugadores: **1-8**

Seacrest County
FAMILIARÍZATE CON EL PAISAJE

Los mapas por los que se desarrollan las pruebas en este *Need For Speed Hot Pursuit* se definen sobre las carreteras del Seacrest County, un área ficticia en la que encontraremos montañas, costas, bosques y desiertos que exigen conducciones distintas.





EL ESTILO ARCADE NO ESTÁ SÓLO EN EL TOQUE CINEMATOGRÁFICO, SINO EN LA INCLUSIÓN DE POWER-UPS QUE POTENCIAN LOS COCHES

de pronto, todo se tuerce por habernos pasado un atajo que siempre antes habíamos cogido. Se trata de entrar en un estado frenético en el que todo lo que cuenta está dentro del habitáculo de tu coche (o de tu helicóptero si estás del lado de la policía).

Y parte de esa sensación de tensión viene originada porque las pruebas con las que nos iremos encontrando serán muy variadas y si en una el éxito depende del tiempo, en otra del número de coches que echemos de la pista o atrapemos si somos polis. Esa capacidad de cambiar de modalidad de juego convierte al título en una montaña rusa de emociones siempre vibrantes.

¡Arcade sí!

El espíritu de un juego de este tipo encuentra en un estilo de conducción arcade su mejor aliado. Ya no es que se trate de las derrapadas, una serie de cámaras que ofrecen una visión supercinematográfica de las escenas o que, por ejemplo, cada vez que tengamos un accidente todo se ralentice como ocurría en *BurnOut*, sino que, además, se han incluido una serie de power-ups que magnifican las habilidades del coche y cargan con poderes y armas a los jugadores. Para acceder a ellos, a través de la cruceta. Los efectos en pantalla: barricadas, cadenas con pinchos en el asfalto, nitro, embestidas brutales y todo a cambio de ser habilidoso en la conducción y hacer algunos trucos como las derrapadas más largas o colocarse a rebufo de los otros coches para ganar puntos en lo que aquí se ha llamado Pursuit Bounty. Es decir, que el más macarra conduciendo y el que más haga el gamberro con los pedazo de máquinas a nuestro alcance será el que más habilidades y power ups tendrá a su disposición. No lo confundas con lo que ofrecen *Split/Second* o *Blur*, en aquellos el juego trata de centrarse en los power-ups y en *Need For Speed Hot Pursuit* lo importante es la persecución y tanto el escenario como los coches o los power-ups son la forma de desarrollarla.

Multijugador

Si hay algo que haga que los juegos se alarguen en el tiempo hoy en día no es otra cosa que un buen multijugador. *Hot Pursuit* lo intenta de dos formas, con un sistema de multijugador clásico que permite diferentes modalidades entre 2 y 8 conductores y que exploran todas las posibilidades de acción entre polis y cacos; y, por otra parte, una innovación denominada Autolog. No es más que un Facebook de *Need For Speed*, permite la comunicación entre los usuarios. Crea un perfil de tu jugador como conductor, con tiempos, récords, partidas memorables, fotos increíbles y se publica de forma que otros jugadores no sólo puedan verlos, sino que puedan utilizarlos para competir, ahora también, de forma asíncrona. Esto quiere decir que pueden competir contra otro usuario incluso cuando éste no esté conectado, simplemente usando su tiempo y reproduciendo un 'fantasma' de su actuación. Al mismo tiempo, todos los jugadores que estén en línea al mismo tiempo que tú irán 'informándote' de sus proezas, partidas, lugares recorridos y demás.

Está claro que han cambiado muchas cosas desde aquel juego de 1994 que nos metiese de lleno en una persecución a muerte entre policías y ladrones. Sin embargo, la esencia, ese placer de la velocidad extrema, sigue siendo la clave. ■

LA REVOLUCIÓN, SEGÚN PETER MOLYNEUX

La tercera entrega de *Fable* llega por fin a Xbox 360 de la mano de Lionhead. Esta vez viviremos de verdad las repercusiones de cada una de nuestras decisiones.

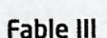
Poco queda ya para que podamos disfrutar de *Fable III,* la última entrega de la franquicia creada por Peter Molyneux y su estudio Lionhead. La premisa es básicamente la misma que en anteriores ocasiones: toma decisiones, modela el mundo a tu paso y sufre las consecuencias del camino que escojas. Por supuesto, no se conforma únicamente con vivir de réditos antiguos, y lleva esta fórmula a un nuevo nivel, impensable hasta hace bien poco.

Y es que la propuesta clásica de la saga, que mezcla rol y acción, se ve reforzada durante la primera parte de la aventura. Un juego al uso, con su hilo argumental (que en este caso nos propone organizar una revolución), sus combates en tiempo real y una dosis de libertad importante a la hora de interactuar con los habitantes de Albion y al realizar las misiones secundarias que nos vayan proponiendo. Para la ocasión se ha suavizado un tanto el componente de rol, haciendo todo mucho más visual y accesible, sustituyendo estadísticas por un simple medidor de apoyo por parte del pueblo.

Sin embargo, cuando consigamos los apoyos necesarios para derrocar al rey actual de nuestro país pasaremos a tomar su posición, enfrentándonos entonces a un título completamente diferentes. Según la propia Lionhead, el estilo de juego cambiará hasta asemejarse mucho a un título de estrategia, con opciones políticas (subidas de impuestos incluidas) y decisiones difíciles que nos harán perder (o ganar) el apoyo de los distintos grupos de habitantes de Albion. No se tratará de algo complicado, el objetivo es que todos los jugadores puedan hacerse fácilmente con esta parte del título, aunque esto no estará reñido con la profundidad jugable para aquellos que sean un poco más exigentes.


PISTOLAS, ESPADAS, HACHAS, MAGIA... Las armas en Fable III





Fable III

Género: **RPG/Acción**
Desarrolladora: **Lionhead**
Editora: **Microsoft**
Lanzamiento: **29 de octubre**
Jugadores: **1**

UNO DE LOS MOMENTOS clave de las primeras horas de juego.



La historia

TODO QUEDA EN FAMILIA

El hilo argumental nos colocará como hermano pequeño del vigente rey de Albion. Un déspota rige con mano dura el destino de su país. Somos convencidos de la necesidad de una revolución, y por ello abandonamos el lujo del castillo para ponernos manos a la obra con un levantamiento de la población de nuestro país. La narrativa está situada entre 50 y 60 años después de los hecho de *Fable II* y encarnamos a uno de los hijos del héroe de la anterior entrega. La ambientación de los escenarios nos recordará al periodo de industrialización de Inglaterra en el siglo XIX. Toda una aventura que merecerá la pena vivir.

Será entonces cuando empecemos a ver la magnitud de este título, ya que todas las promesas que hicimos mientras ganábamos apoyo deberán ser realizadas o rechazadas. Además, hay que tener en cuenta que la intención de la desarrolladora ha sido la de eliminar la sensación de estar escogiendo entre lo 'bueno' y lo 'malo', por lo que nunca acabaremos de saber si la elección que tomamos es de verdad algo apropiado para nuestra nación. Según sus propias palabras, en *Fable* y *Fable II* había un blanco y un negro, sin embargo ***Fable III*** está plagado de grises difíciles de discernir.

Durante las primeras horas vimos plasmada esta decisión de diseño, teniendo que elegir entre las vidas de varias personas o la de un ser querido. ¿Qué es lo mejor en ese caso? De igual modo, también se nos pidió nuestro apoyo para erradicar la pobreza mediante nuestra firma en un panfleto. Quién sabe las consecuencias de este acto, nimio a primera vista, pero quizá más relevante a largo plazo.

Accesibilidad al poder

La accesibilidad es uno de los caballos de batalla de esta entrega, que presenta así un sistema de control que calca el mostrado en ediciones anteriores, con tres botones para realizar los ataques. El cambio viene en el sistema de menús, totalmente dinámico e integrado en la jugabilidad del título. No existirá ningún menú bidimensional, sino que existirán salas en las que veremos físicamente todos los objetos que vayamos encontrando a lo largo de nuestra aventura.



NUESTRA APARIENCIA VARIARÁ CON nuestras decisiones.

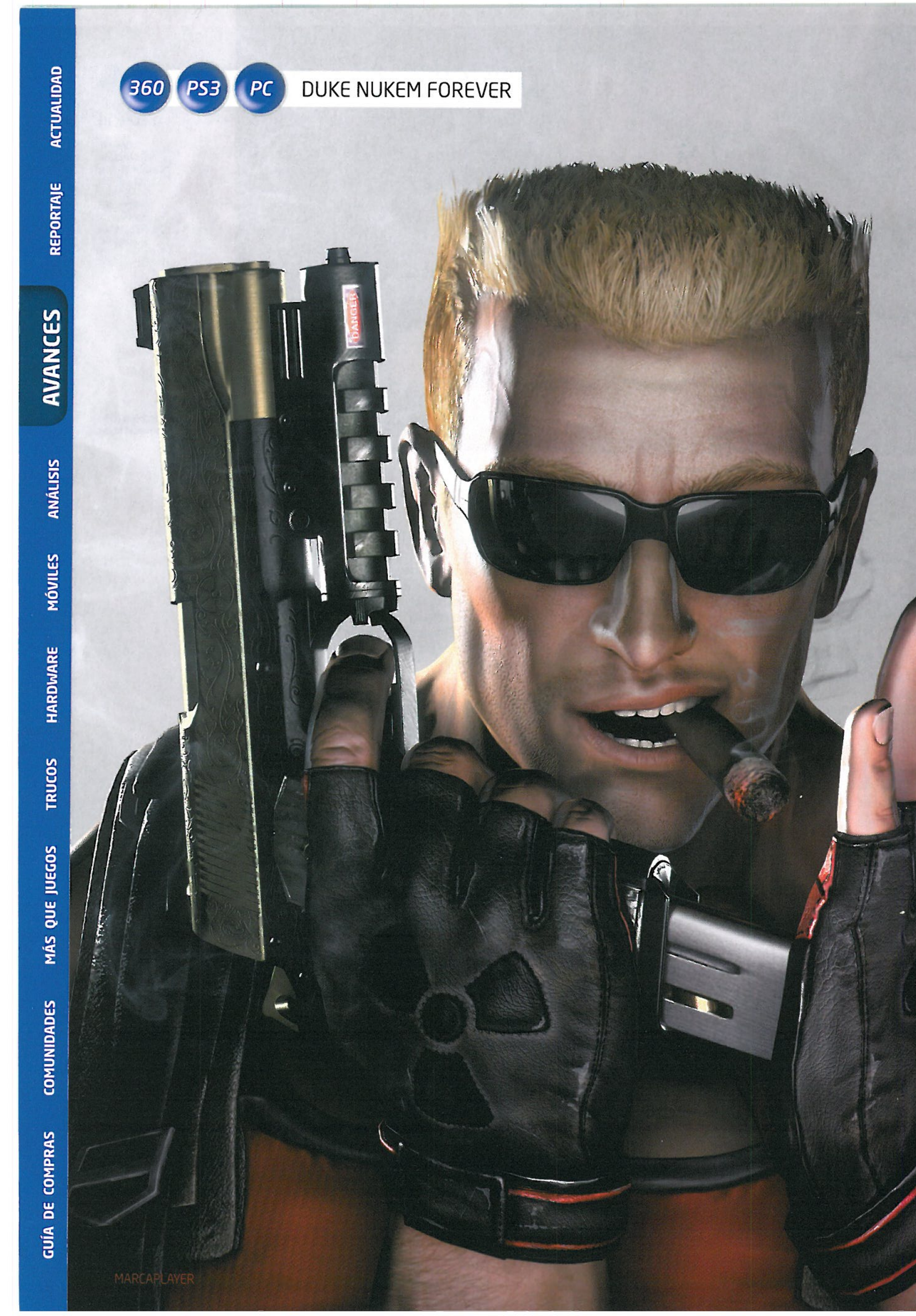
ACCIÓN, ROL, AVENTURA E INCLUSO TOQUES DE ESTRATEGIA SON LAS BAZAS DE FABLE III

Esto nos ayudara a modificar nuestro aspecto, igual que lo harán las decisiones que tomemos. Ser un personaje oscuro nos volverá pálidos y con una apariencia poco saludable. Lo mismo ocurre con cada localidad de Albion cuando seamos los Reyes, se irá modificando conforme a las decisiones que tomemos. Por ejemplo podremos ver como una rica aldea va perdiendo poder adquisitivo sólo con echarla un vistazo a través del mapa en nuestra sala.

En resumidas cuentas, un título que promete llegar más lejos que nunca en la saga. ■



HOMBRE O MUJER, NOSOTROS elegiremos el sexo de nuestro héroe.


DANGER

Y EL PUEBLO GRITÓ: ¡LARGA VIDA AL DUKE!



Duke Nukem Forever

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Gearbox**
Editora: **2K Games**
Lanzamiento: **2011**
Jugadores: **1**

Tras más de 12 años de desarrollo, por fin, parece que la secuela maldita de Duke Nukem llegará al mercado. Nosotros ya lo hemos jugado y estamos enamorados.

Duke Nukem Forever* tiene en su haber un récord Guinness muy especial, el del desarrollo de un videojuego más prolongado. Anunciado el 28 de abril de 1997, su primera fecha de lanzamiento oficial se situó a mediados de 1998. Desde entonces, una interminable lista de retrasos, cancelaciones, cierres de estudios, cambios de motor de juego y demás han convertido a este título en ese juego que jamás verían nuestros ojos. Sobre todo a partir de mediados del año 2009, cuando 3D Realms, la empresa desarrolladora, cerraba sus puertas y el juego se cancelaba oficialmente. Pero parecía que el Duke se resistía a desaparecer y Gearbox (los creadores de *Borderlands*) se hizo con el proyecto junto con bastantes miembros del equipo original que comenzó a idearlo en 3D Realms. La máquina siguió funcionando y parece que, ahora sí que sí, *Duke Nukem Forever*, el juego más esperado de la última década, llegará a nuestras manos. Será a principios de 2001 para Xbox 360, PC y PS3.

frente a un urinario, en los vestuarios de un estadio de football americano. Con el gatillo derecho podemos descargar la vejiga a nuestro antojo y observar el resultado. Ya con los esfínteres relajados, podemos volver a la acción. Y la acción comienza saliendo al terreno de juego y dejando atrás a un puñado de militares incompetentes, que no son capaces de hacer frente a la invasión alienígena que domina la Tierra. En el césped del estadio nos toca eliminar a un gigantesco Alien de un sólo ojo que nos pone las cosas algo difíciles. Una vez derribado, aprendiéndonos su patrón de movimientos y terminando con una secuencia QTE, marcaremos un ensayo con el ojo del alien terminando de manera triunfal. Aquí la acción se corta, aparece el logo de *Duke Nukem Forever* y vemos como el propio Duke está jugando al juego en su mansión, mientras dos rubias gemelas alivian sus otras necesidades corporales. Una de las chicas pregunta si el juego está bien y Duke contesta: "Espero que sí, ya puede estarlo tras doce años de desarrollo".

LA VIOLENCIA, LAS PALABROTAS Y EL SEXO SON UNA CONSTANTE EN LA SAGA Y ESTA ENTREGA CUMPLE LAS EXPECTATIVAS, SIN NINGUNA DUDA

Si por algo se caracterizaba la saga Duke Nukem (aquellos *Duke Nukem Duke Nukem II* y *Duke Nukem 3D*) era por su brutalidad, por la violencia, por el sexo, por las palabrotas del protagonista y por los chistes fáciles y zafios. Un shooter violento y gamberro que se metió en los corazoncitos de los jugadores de principios de los 90. Y eso es lo que esperábamos ver en la demo que tuvimos ocasión de probar hace unos días en Londres. Y Duke no nos defraudó. Nada más cargar el primer nivel del juego nos encontramos

Tras este primer nivel y ese final, nos ha quedado claro que Duke ha vuelto. También pudimos echar mano a un pequeño fragmento de otro nivel del juego, más adelantado, donde condujimos un enorme 'bigfoot' y nos enfrentamos a una decena de aliens con cabeza de jabalí, que ya los echábamos de menos. Aquí disfrutamos de un arsenal muy variado, torretas fijas, granadas que se detonan a distancia y latas de cerveza que nublan la vista pero que nos hacen más resistentes. *Duke Nukem* en estado puro. ■



ESTE ENORME CÍCLOPE ES el primer enemigo al que nos enfrentamos



EN EL JUEGO TAMBIÉN podremos conducir y dar saltos como este



LOS ALIENS NOS ACOSAN, pero nosotros sabemos cómo hacerles frente

Un shooter de los de antes

UN JUEGO CLÁSICO Y MODERNO

Una de las cosas que nos cuentan sus desarrolladores es que, al ser un juego que se ha ido creando a lo largo de casi tres lustros, podemos experimentar en él niveles que nos recuerdan a los juegos de los 90, otros que se parecen a los shooter de principios de la pasada década y otros que resultan mucho más modernos. Es un clásico y un shooter de nueva generación, a la vez. Una joya de los videojuegos que Gearbox y 2K Games van a tratar con mucho mimo. El juego tiene la esencia de sus creadores de 3D Realms, empresa que aparece en los créditos como creadora aunque ya no existe, pero se está terminando con la experiencia de Gearbox, un estudio que ha lanzado 15 juegos mientras se desarrollaba éste.



AFIRMATIVO: EL MEJOR 007 VUELVE A NINTENDO

Sólo se vive dos veces, así que el reinventado GoldenEye está echando el resto para recuperar el espíritu del clásico de Nintendo 64 y convertirse de paso en el mejor shooter de Wii.

El GoldenEye de los 90, el de Rare, sentó muchas de las bases de los FPS de la actualidad y de las consolas. Una adaptación peliculera sin precedentes, un manejo nunca visto y, sobre todo, una personalidad tan reconocible como la del propio Bond lo convirtieron en un shooter legendario, más cuando cientos de partidas entre cuatro amigos lo grabaron a fuego lento en la memoria de muchos. Activision y Eurocom han aparecido en el momento oportuno (con el equipo más amplio que la editora ha puesto en Wii) para traer aquella esencia a los tiempos modernos, y por lo que hemos podido contemplar en las oficinas del estudio, los objetivos de tamaña misión se van cumpliendo uno por uno.

Larga experiencia con los juegos de 007 y en el panorama británico avalan a Eurocom en el encargo. La muestra que tenían preparada a un paso de la versión


JAWS, FACILITY, PROXIMITY MINES, modo tortas... ¡como en 1997!



Todas las opciones de control

SÓLO PARA TUS GOLDFINGERS

Ves esta joyita a lo Golden Gun? Por ahora, sólo se podrá conseguir en pack opcional junto a GoldenEye y sí, sirve para que los habituados al original de N64 o a los shooters de PS3 y 360 también puedan manejar a Bond a su manera. También está la configuración Nunchuk-Wiimote apuntando a la pantalla, para los que busquen un control más sensible y realista, con personalización en plan Modern Warfare Reflex. Y si eres un novato, un tercer modo con autoapuntado es el ideal para tus primeros pinitos como agente secreto. A la hora de enfrentarse en multiplayer cada jugador elige su control, aunque a lo mejor preferís acordar uno específico para no dar ventajas.

Wii

GoldenEye

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Eurocom**
Editora: **Activision**
Lanzamiento: **5/11/2010**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**

EL ASPECTO HA GANADO mucho y algunas escenas ya superan a los CoD de Wii

TODO ESTÁ AHÍ PARA EL MULTIJUGADOR A 4 LOCAL O A 8 ONLINE



SE HIZO CAPTURA DE movimientos hasta para los gestos de recarga del arma

SERÁ UN FPS VARIADO Y CON LA DISTINCIÓN QUE REQUIERE BOND



¿VOLVERÁN TINA Y BONO? La canción del juego es secreta. De momento, música y FX de lujo.

final deja un sabor excelente, confirmando que será una experiencia variada, un shooter diferente, espectacular y con esa distinción totalmente necesaria para tratar con el agente secreto. Como en una buena peli de la serie, hemos usado gadgets, vehículos y armas de todo tipo, conocido a personajes atractivos y viajado en un momento de la jungla africana a Siberia, de la famosa presa rusa a un club dance en Barcelona.

¿Barcelona por San Petesburgo? En 2010 el fin de la Guerra Fría queda mucho más lejos que antes y los mafiosos del este se parecen más a Niko Bellic que al gordinflón de Valentin. La discoteca es un buen ejemplo de la modernización del guión, con una remezcla sacada directamente de DJ Hero moviendo a la gente mientras Bond escanea rostros con su nuevo Smartphone. El agente del siglo XXI también utiliza visión nocturna y, si tiene que robar un tanque, os aseguramos que esta vez no se hará con una reliquia de la guerra, ni mucho menos.

Los viejos del lugar agradecerán la opción de dificultad 'clásica', con barra de salud y nada de poder regenerarla a escondidas. Pero cuando lleguen al multijugador es cuando echarán la lagrimilla de verdad. Todo está ahí, porque Eurocom reconoce la importancia de los vicios a pantalla partida en el salón: reglas geniales o ridículas, personajes para todos los gustos, armas, mapas, opciones de juego... Lo bueno es que, igual que Bond usa artilugios contemporáneos, los amigos de los 90 ahora podrán revivir aquellas tardes de su adolescencia en el modo online con hasta ocho participantes. En un mes analizamos esta licencia para triunfar. ■

PC SHOGUN 2: TOTAL WAR



ESTRATEGIA EN EL PAÍS DEL SOL NACIENTE

Diez años hace del lanzamiento del primer *Shogun:Total War* y, para celebrarlo, volvemos al Japón del siglo XVI para intentar reunificar el país a golpe de katana.

Después de *Empire Total War* y *Napoleon Total War*, todos los amantes de la buena estrategia se preguntaban cuál sería el siguiente título que lanzarían los expertos de Creative Assembly. Y, desde luego, han sorprendido a todos. El nuevo título de la prestigiosa serie *Total War* resulta ser la secuela de su título más mítico, el original, aquel que comenzó la leyenda hace ya diez años: *Shogun*.

La secuela de *Shogun Total War* mantiene la ambientación y el espíritu del título original, un juego que para muchos aficionados es el más valioso de toda la saga. Pero ahora nos encontramos en pleno siglo XVI, en el periodo conocido como el de las guerras Sengoku. El antiguo shogunato ha caído y ahora Japón está dividido en múltiples territorios gobernados por pequeños líderes militares (daimyos). Nuestro objetivo en el juego será luchar contra los clanes rivales, ir reconquistando todo el territorio y reunificar Japón bajo nuestro mando. Tenemos que convertirnos en el nuevo shogun.

Una visita fugaz a Londres nos ha permitido ver las entrañas de ***Shogun 2: Total War*** y charlar con un grupo de sus desarrolladores. Ahora, el apartado gráfico del juego es un auténtica maravilla, pero sobre todo por el maravilloso trabajo artístico que han llevado a cabo, todo basado en el arte feudal japonés. Los diseñadores del juego nos contaron que se pasaron meses estudiando grabados y cuadros originales japoneses y en el diseño de los mapas y

Personajes y habilidades

EL ARTE DE LA GUERRA

Un ninja, una geisha o un general... Todos son igual de importantes y cada uno de ellos cuenta con su propio árbol de habilidades. Hay que intentar potenciar las habilidades que mejoren al personaje en cuestión y se convertirá en tu mejor arma. Así, antes de las batallas podemos mandar al más diestro de nuestros asesinos al campamento enemigo, para intentar que elimine a un general importante. Si cumple con su misión (esto depende de su preparación, sus habilidades y su experiencia) puede que la batalla se decida antes incluso de comenzar. Perder a un general clave del ejército puede hacer que la moral de la tropa decaiga o que las alianzas con clanes afines se pierdan. Por eso, hay que cuidar, en la medida de lo posible, a estos personajes y entrenarlos todo lo bien que seamos capaces.



Batallas navales
FACTOR SORPRESA

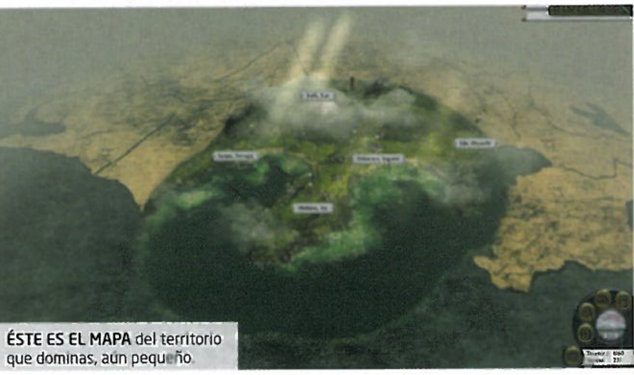
Una de las principales novedades del juego son las batallas navales. Los barcos nos permiten desembarcar una gran cantidad de soldados en flancos de la batalla que serían imposibles de otro modo. Esto permite que sorprendamos a nuestros rivales y les tendamos emboscadas que los dejen indefensos en los momentos cruciales de las batallas. Maneja a tus barcos por el mapa con sabiduría y todo será más fácil.



Shogun 2: Total War

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Creative Assembly**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos





ÉSTE ES EL MAPA del territorio que dominas, aún pequeño.



LAS BATALLAS EN TIEMPO real son impresionantes.

ADEMÁS DE LA GUERRA HAY QUE GOBERNAR AL PROPIO CLAN, CUIDANDO DE LA POLÍTICA Y DE LA DIPLOMACIA



MUEVE TROPAS, PERSONAJES Y conquista terreno.

personajes han querido reflejar ese arte tan peculiar. Aunque siempre intentando ser lo más rigurosos posibles con la realidad histórica. Incluso han cuidado mucho las especies de árboles y arbustos que se pueden ver en el juego, todos ellos presentes en tierras japonesas a mediados del siglo XVI. Las batallas navales, las montañas nevadas, el paso de los ciclos día y noche y las diferentes estaciones del año. Todo está cuidado hasta el más mínimo detalle. Una maravilla.

En cuanto a la jugabilidad, lo que más nos sorprendió es que se han añadido un montón de elementos que proceden de los juegos de rol. Ahora podemos encontrar un árbol de habilidades de cada personaje (generales, ninjas, soldados, geishas...) e ir haciéndolos crecer a medida que logran objetivos en el juego.

Otra de las novedades es la gestión directa de la familia y el clan. Ya se sabe que la política y la diplomacia es casi tan importante, o más, que las acciones bélicas dentro de estos juegos. Así, en la gestión del clan podemos decidir sobre los matrimonios de conveniencia de nuestras hijas o familiares. Así, con un matrimonio podemos conseguir el apoyo militar de un clan rival o, incluso, si cedemos la explotación de alguna materia prima, tal vez consigamos el apoyo de alguna potencia europea, lo que podría proporcionarnos valiosas armas de fuego. Todo vale para llegar a convertirse en el nuevo Shogun y ahora las posibilidades se multiplican.

Además de las espectaculares batallas en tiempo real, con cientos de soldados en pantalla, el juego permite gestionar nuestra guerra sobre un mapa en dos dimensiones donde todo se ve mucho más claro. Y ahí podemos dar instrucciones individuales a nuestros personajes especiales. Por ejemplo, podemos enviar a un ninja a asesinar, de manera sigilosa, a un general enemigo. Una trabajada escena cinemática nos muestra el resultado, que dependerá del nivel y la experiencia de nuestro ninja y de las defensas enemigas. Estos pequeños detalles son tan importantes o más que nuestra pericia en las batallas en tiempo real.

El juego cuenta con un aspecto impresionante, y apunta a ser de lo más destacado del nuevo curso en cuanto a títulos de estrategia se refiere. Y, por supuesto, permitirá partidas multijugador de lo más atractivas con hasta ocho contrincantes jugándose el tipo a través de la red. Esperamos impacientes para jugarlo. ■

EL ARTE DE LA GUERRA HA SIDO EL LIBRO DE CABECERA DE LOS DESARROLLADORES



PSP GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

KRATOS SIGUE DANDO GUERRA EN PSP

Parecía que la tercera entrega de la saga ponía el punto y final a la epopeya del héroe espartano, pero Sony se resiste a abandonar al guerrero mitológico. La segunda incursión de Kratos en PSP tiene pinta de ser el mejor juego del catálogo de la portátil visto hasta ahora.

Muchos de los poseedores de una PSP todavía paladean de gusto al recordar las horas que pasaron frente a la pequeña pantalla con aquel *God of War: Chains of Olympus*, el debut de la genial saga en la portátil. Y uno de los UMD's considerado entre los mejores juegos del catálogo de PSP merecía una secuela. Así, manteniendo todo lo que funcionó en aquella entrega, los chicos de Ready at Dawn han creado un título aún mejor y que, también, será bastante más largo (una de las principales quejas de los aficionados fue la corta duración de *Chains of Olympus*).

Los acontecimientos que se narran en esta nueva entrega nos colocan entre *God of War 1* y *2*, una manera de contarnos una nueva gesta de Kratos manteniendo el punto y final que, se supone, quedó escrito con *God of War 3*.

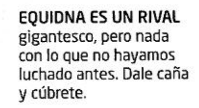
La demo que hemos tenido ocasión de probar nos ha dejado un gran sabor de boca. Nada más comenzar, nos encontramos con Kratos en la cubierta de un barco, rumbo a Atlantis, y enseguida protagonizamos algunas escenas que nos recuerdan (esto huele a homenaje) a los compases iniciales del primer *God of War*. Varios enemigos abordan nuestra nave y comenzamos a desplegar los golpes y combos que ya conocemos. Las espadas de Atenea bailan como de costumbre, combinando los golpes cortos y fuertes











PSP

God of War: Ghost of Sparta

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ready at Dawn**
Editora: **Sony**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

EQUIDNA ES UN RIVAL gigantesco, pero nada con lo que no hayamos luchado antes. Dale caña y cúbrete.

LA NUEVA AVENTURA DE KRATOS SE ENMARCA ENTRE LOS ACONTECIMIENTOS DE LOS DOS PRIMEROS JUEGOS DE PLAYSTATION 2

con dos botones, tanto en el aire, como con los pies en la tierra. Pero enseguida descubrimos golpes y combinaciones nuevas, como los agarres o una carrera hacia nuestro enemigo seguida de un placaje para tirarlo al suelo, donde después podemos rematarlo a placer.

Además de las Espadas de Atenea nos damos cuenta de que podemos cambiar de armamento y equiparnos con el típico escudo y la lanza espartana. El escudo nos protege mucho más que el bloqueo con las espadas y la lanza, además, puede arrojarse 'ad infinitum'. Tras un magistral paseo por la borda eliminando engendros de todo tipo, nos topamos con un enemigo final impresionante, Equidna, el monstruo al servicio de Medusa que nos pondrá las cosas difíciles. Tras adivinar su patrón y pasar por varias fases, terminaremos con el engendro completando un QTE, tan característico en esta saga.

La batalla con Equidna es una maravilla al nivel de los combates épicos de *God of War 3* y, lo que más nos alucina, es que todos los niveles y fases del juego van sucediéndose sin transiciones, sin tiempos de carga, sin nada... todo fluye con cambios de cámara y cortas escenas cinemáticas. Una experiencia mucho más inmersiva que de costumbre.

Tras eliminar al monstruo entraremos en las ruinas de Atlantis, donde seguiremos eliminando enemigos y donde comenzarán los puzzles y las plataformas. Aquí obtenemos nuestro primer poder mágico proveniente de los dioses (que activaremos con la cruceta digital) y nos enfrentaremos con un poderoso enemigo, un minotauro armado con un hacha gigantesca. Al final del nivel, sobre las ruinas de Atlantis, volverá a resurgir la silueta de Equidna y, justo aquí, se acaba esta demo que nos ha puesto los dientes largos. ■



EN LAS RUINAS DE Atlantis nos encontramos con este minotauro, al que será muy laborioso derrotar. Cuídate de sus embestidas.

El preferido de los dioses

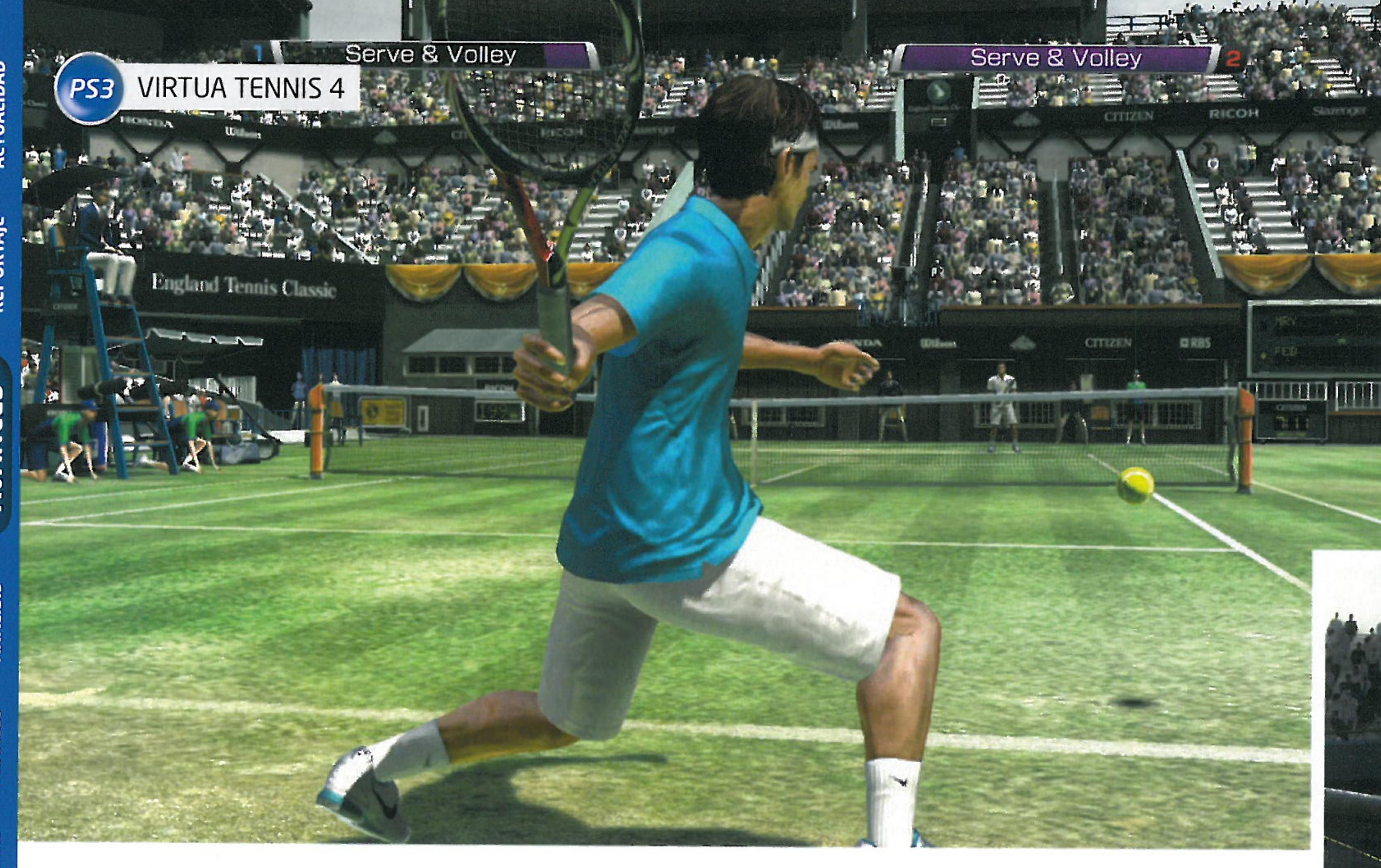
NUEVOS GOLPES, NUEVAS ARMAS, NUEVOS PODERES

El apartado técnico de este nuevo episodio ha mejorado mucho, con unos gráficos más depurados y sin ningún tiempo de carga (apreciable) entre fases. Pero además de estas visibles mejoras técnicas, las más destacadas llegan en las nuevas posibilidades de control del personaje. En multitud de ocasiones nuestros enemigos nos agarrarán y tendremos que zafarnos de ellos pulsando repetidamente los dos gatillos. Además, nosotros podemos lanzarnos sobre ellos, derribarlos y rematarlos en el suelo, además de combinar un montón de nuevos golpes y combos. La presencia de nuevas armas y nuevos poderes multiplican las opciones de lucha.

LÁNZATE CONTRA TUS ENEMIGOS, derríbalos y remátalos en el suelo.



PS3 VIRTUA TENNIS 4



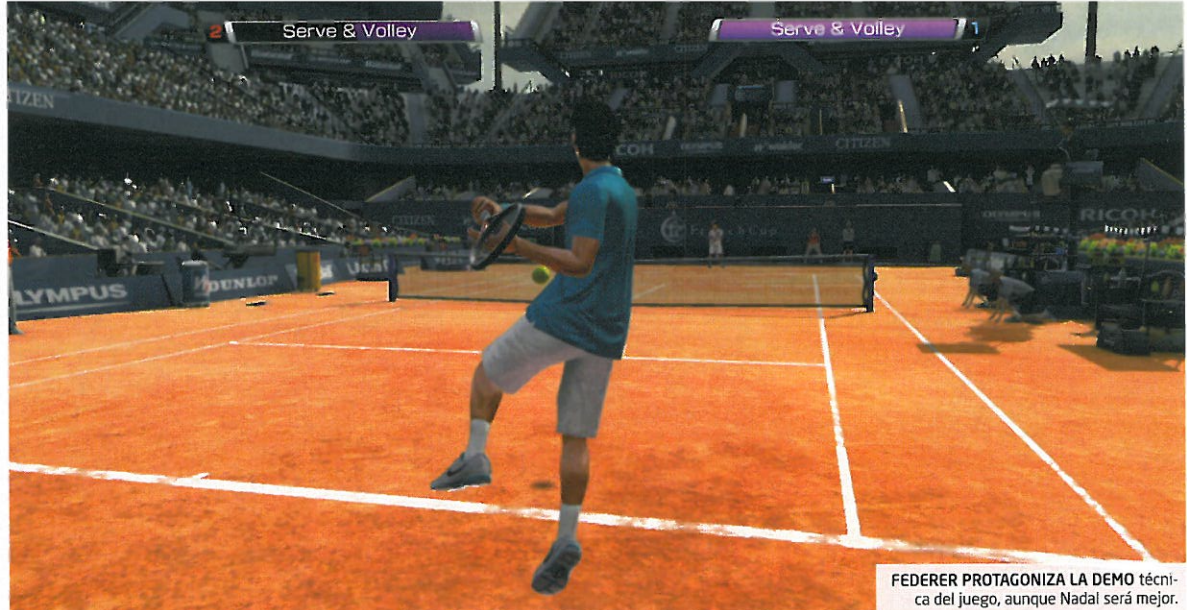
APARTA LA MESA CAMILLA Y MUÉSTRANOS TU REVÉS

La mítica saga de Sega se ayuda de la nueva tecnología para hacer de su cuarta entrega el simulador de tenis más realista de todos los tiempos. *Virtua Tennis 4* llega en exclusiva para PS3, controlado por Move y ¡en 3D!

El pasado 9 de septiembre, Sega presentó en Londres su arsenal de lanzamientos de aquí a final de año y, entre ellos, uno de los más destacados fue *Virtua Tennis 4*. La mítica saga deportiva que naciera y deslumbrara al mundo en Dreamcast sigue con paso firme entrega tras entrega. Pero, además de las mejoras típicas de cada nuevo título (gráficos, movimientos, nuevos tenistas...) esta entrega supone toda una revolución. Y es que sus desarrolladores, los responsables de crear las recreativas de *Virtua Tennis 2* y *3*, han dotado al juego de lo único que le faltaba para hacernos sentir, de verdad, sobre la tierra batida o la hierba de cualquier Grand Slam: compatibilidad con los nuevos mandos de Playstation Move y visión 3D.

Con las gafas polarizas puestas y el mando de Move en la mano derecha, tuvimos ocasión de probar la demo que Sega mostró en su evento londinense (un partido de tres juegos que enfrentaba a Federer contra Murray). Las sensaciones no pudieron ser mejores. El mando de Move reconoce exactamente los movimientos de la mano y la muñeca y eso se traduce en uno golpes muy precisos, pudiendo mandar la pelota exactamente al lugar de la pista que queremos, según la fuerza del golpe, la colocación del ángulo de la raqueta, el efecto que queremos darle a la bola...

Otro elemento importante es la distancia de nuestro jugador (que somos nosotros mismos) de la red. Tenemos que comenzar a jugar a la distancia recomendada de Move frente al televisor (unos 2,5 metros). Esa distancia nos coloca en el fondo de la pista, sobre la línea. En medio del juego podemos dar un paso al frente y nuestro jugador se acercará a la red, por si queremos jugar de forma muy agresiva o rematar una bola lenta. Pero también podemos dar un paso atrás para irnos al fondo de la pista y responder esa bola rápida que botó delante de nosotros y que nos sobrepasó. Nuestros movimientos por el salón de casa (que requerirán de bastante espacio libre frente a



FEDERER PROTAGONIZA LA DEMO técnica del juego, aunque Nadal será mejor.



Virtua Tennis 4

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**



Mejor en 3D

LA PELOTA SALE DISPARADA DE LA TV

Ya sólo con el mando de Move y su genial respuesta a cada movimiento de la muñeca y el brazo el juego gana en realismo y su jugabilidad resulta genial. Pero con las 3D todo cobra una nueva dimensión (nunca mejor dicho). Y no sólo por la sensación visual tridimensional sino porque los movimientos se calculan mucho mejor.

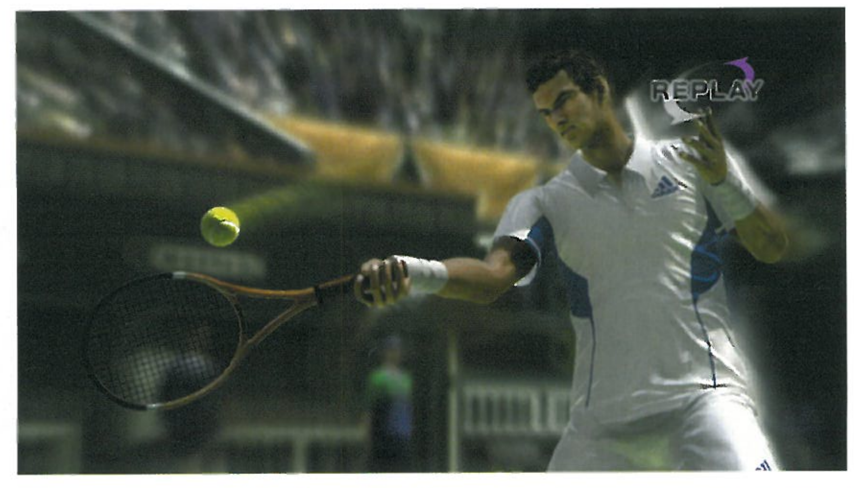


la tele) le otorgan unas posibilidades al juego nunca antes vistas en un título de tenis. Y las sensaciones son tremendamente reales y precisas.

Pero la experiencia gana aun más en realismo con las 3D. La tecnología tridimensional de Playstation 3 consigue que el juego tenga mucha más profundidad y que los golpes con el mando de Move se perciban con mucha más precisión. Ver cómo la pelota sale de la pantalla y se nos echa literalmente encima ayuda a esperar mejor el momento del golpeo con nuestro mando de Move y a colocar el brazo y la mano mucho mejor para darle al golpe ese ángulo y velocidad que nosotros queremos para ganar el punto.

El juego llegará al mercado en 2011 y lo hará con todos los modos de juego y las posibilidades online a las que ya nos tiene acostumbrados. ■

MOVE Y LAS TRES DIMENSIONES HACEN QUE SEA CASI REAL



LAS 3D CONSIGUEN QUE el juego tenga la profundidad propia de una pista de tenis, al menos tan grande como tu salón.



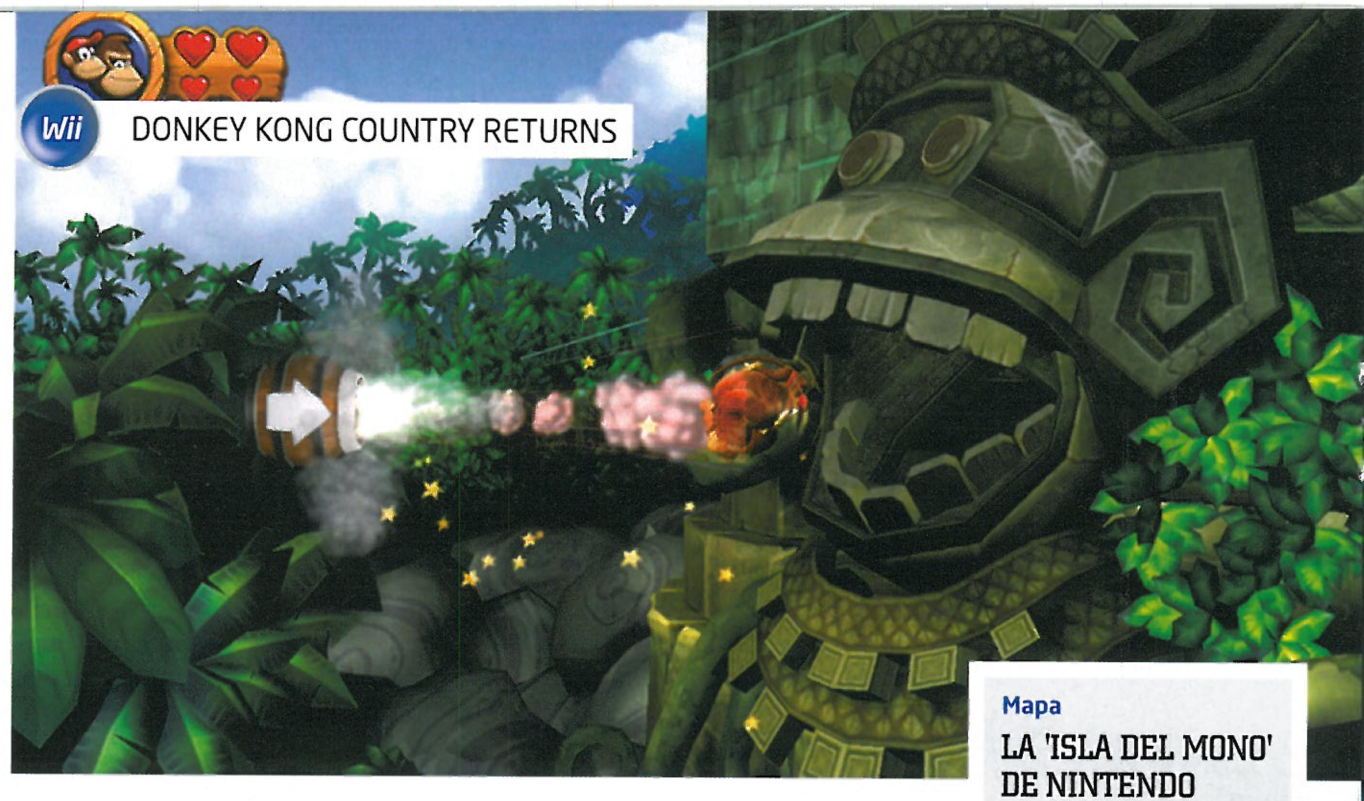




Donkey Kong Country Returns

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **REtro Studios**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: **3/12/2010**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sin confirmar**





EL REY DE LA SELVA QUIERE SERLO DE LAS 2D

La apuesta de Nintendo por recuperar las dos dimensiones en *New Super Mario Bros.* Wii plantea una refrescante línea que regresa al pasado de la compañía y propone juegos más sencillos para los novatos.

Ayer fue Mario, hoy es Donkey Kong y mañana será Kirby. Nintendo inauguró con éxito una línea de desarrollo que recupera la esencia de los plataformas de toda la vida y parece que no va a dejar de explotarla porque, según han descubierto, gustan a los fans de Nintendo de siempre y a los nuevos jugadores por la simplicidad del planteamiento.

Este revival no se queda en reproducir las técnicas clásicas, sino que, como ocurrió con el juego de Mario, introduce elementos nuevos como movimientos que sólo se pueden hacer agitando el mando de Wii y que ayudarán al mono a realizar acciones como soplar, rodar o golpear el suelo para destrozar estructuras. Nuevo es también el control mediante nunchuk y wiimote, aunque preferimos el control en su formato horizontal. Y nuevo es el modo cooperativo en para manejar a Kong y a Didi. Aquí hará falta coordinación y que el mono Didi se suba a la chepa de Kong. Con esta combinación, Kong podrá mantenerse en el aire cuando salte, sin llegar a volar, y rodar de forma indefinida, por ejemplo. En el modo de un jugador, Didi también aparece y, por defecto, se subirá a la espalda de Kong para facilitarnos las cosas y, además, sumar sus dos coranzoncitos de vida a la nuestra.

En cuanto al resto, las señas de aquel Donkey Kong de Rare están por todas partes, con el sello de Retro Studios. La esencia del juego es tan simple como recuperar todos los plátanos. Tendremos que saltar, colgarnos, rodar, meternos en barriles-cañón, montar en alguna que otra criatura y probar suerte en los lugares más insospechados para encontrar zonas secretas y fases de bonus que es donde se esconden las piezas de puzle, las letras que forman KONG y la mayor parte de monedas que permitirán a nuestro mono comprar objetos (vidas, pociones, un loro que encuentra las piezas de puzle que nos faltan y hasta llaves a fases extra).

Plataformas puro de una calidad excepcional y un nivel ajustado para que los novatos se lo puedan pasar y los veteranos tengan un reto que completar al 100%. ■

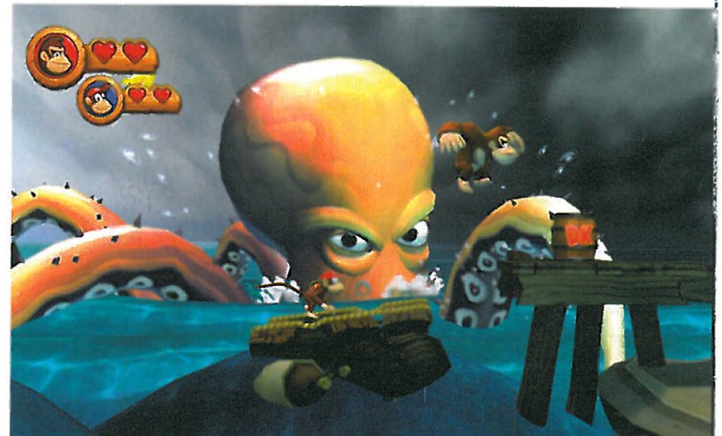
Mapa

LA 'ISLA DEL MONO' DE NINTENDO

Todavía no se ha anunciado de cuántas fases de compone el juego, pero hemos tenido la oportunidad de ver el mapa de toda la isla que recorreremos y jugar toda la primera fase que transcurre en la selva. El resto recorrerá zonas de volcanes, las orillas del mar, una fase montañosa llena de nubes (¿o es humo?) y una espectacular fase crepuscular (que sí jugamos) en la que sólo se ven las siluetas de los personajes y objetos y de Donkey Kong resaltará la corbata en rojo para que no le perdamos de vista.



MUCHOS DE LOS FONDOS de los escenarios están animados.



> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

360 PS3 FIFA 11

VUELVE EL VIGENTE CAMPEÓN

La nueva temporada futbolística ya ha empezado, y con ella también han aparecido los videojuegos que la emulan. Toca el turno del *FIFA*, la saga de EA Sports.

Hace poco más o menos un año os cantábamos en estas mismas páginas las virtudes de *FIFA 10*, al que bautizamos como mejor simulador futbolístico jamás creado. Ahora con el tiempo como testigo mudo vemos que aquella afirmación ahora caduca. El culpable de esto no es sino su inmediato sucesor, *FIFA 11*, que toma todo lo bueno de la anterior entrega y refina su jugabilidad para intentar llegar un paso más allá en la



reproducción virtual del deporte rey, del deporte de la pelota.

Por tanto mantiene el estilo de juego, gran parte de la jugabilidad y el poderío técnico que le diferenciaba de sus rivales. Obviamente, todos los fichajes y movimientos del mercado están incluidos, existiendo la posibilidad de actualizar las plantillas con absoluto detalle de manera semanal. Es lo que tiene ser el único juego con las licencias oficiales de todas las ligas, llegando casi al medio centenar de estas.

La atención al detalle del equipo de EA Sports ha sido extensa, tratando con sumo cuidado cada bit de información. Eso se nota sobre el campo, con un juego fluido y realista que consigue engañar al poco entendido a la hora de discernir si se está disfrutando de un partido de fútbol real o no.

Los cambios incluidos ayudan, con un nuevo sistema de pases y tiros, mucho más realista, un ritmo de juego más pausado, nuevos movimientos y celebraciones, un parecido aún mayor de los jugadores de los grandes equipos (no así con los desconocidos, casi genéricos)... Se ha añadido un nuevo sistema de habilidades (similar al que ya tenía *Pro Evolution Soccer*) que dota a los jugadores de determinadas características. Así Kaká tendrá el atributo 'Cristal', por lo que será propenso a las lesiones y Messi será 'Goleador', y así

360 PS3



FIFA 11

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **71,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **9.3**
Sonido **9.5**
Jugabilidad **9.5**
Adicción **9.2**

Nota final



La opinión

EL MEJOR JUEGO de fútbol jamás creado, aunque no consiga innovar tanto respecto a la anterior entrega como a muchos usuarios nos gustaría. De todas formas, un título redondo repleto de opciones y que conseguirá entretenernos durante los próximos meses.



Por Juan "Xcast"



HASTA LAS PROMESAS DEL 'pucela' tienen su momento.


NUESTRO GRAN CLÁSICO, CON todos sus estrellas.

» adquiere un don para finalizar con éxito las oportunidades peligrosas.

En los modos de juego vemos el mismo esquema, una sólida oferta de opciones que perfecciona lo ya visto. Ahora podremos vivir la temporada como entrenador (controlando a todo el equipo y las finanzas), como un sólo jugador o como entrenador jugador. La novedad viene del hecho de que en esta ocasión podremos vivir los partidos en la piel de los cancerberos, tratando de defender nuestra portería de los ataques rivales. Se trata de un reto distinto, de los que necesitan su tiempo, pero damos fe que la soledad de la portería acaba siendo muy divertida.

Esto completa el sueño de poder disputar partidos a través de internet de 11 contra 11, una de las promesas de EA Sports hace ya unos años. Supone la guinda que faltaba para coronar unas opciones online simplemente perfectas, que comienzan con la estabilidad total de las partidas y termina por una infinidad de ligas interactivas.

Finalmente el apartado sonoro sigue siendo impecable, con Manolo Lama y Paco González narrando los partidos juntos, ahora imposible en la realidad. Les secunda una banda sonora de auténtico lujo con temas de Gorillaz, Groove Armada, Linkin Park o Scissor Sisters, entre otros grandes artistas.

En los puntos negros del juego cabría destacar únicamente los fallos de IA cuando estamos jugando en solitario. Nos referimos a imprecisiones sutiles que no resultan molestas, pero sí se podrían considerar mejorables. Por lo demás estamos de nuevo ante un título redondo, quizá demasiado continuista y poco innovador, pero esto no hace que deje de ser la mejor opción para los amantes del fútbol de sofá. Una vez más, EA Sports consigue crear el mejor juego de fútbol existente. ■

CONTINUISTA, PERO, UNA VEZ MÁS, EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DEL MOMENTO

Interferencias


FIFA 10


FIFA INT. SOCCER


PES 6

Creation center

PERSONALIZANDO

Una de las máximas de EA Sports a la hora de diseñar *FIFA 11* ha sido la de dar la posibilidad a los jugadores de personalizar su experiencia al máximo. De esta iniciativa ha nacido la posibilidad de modificar los cánticos de las aficiones en determinados momentos, la mejora en el editor de personajes o la opción de importar nuestra cara en el juego a través de la página web de EA Sports y la tecnología Gameface.

La otra gran novedad es que se permitirá a los usuarios compartir sus propios contenidos a través de la web *www.easportsfootball.com*. Una iniciativa de lo más valiente, dado lo difícil que suele poner las cosas Microsoft a la hora de hacer públicos los contenidos creados por los usuarios.



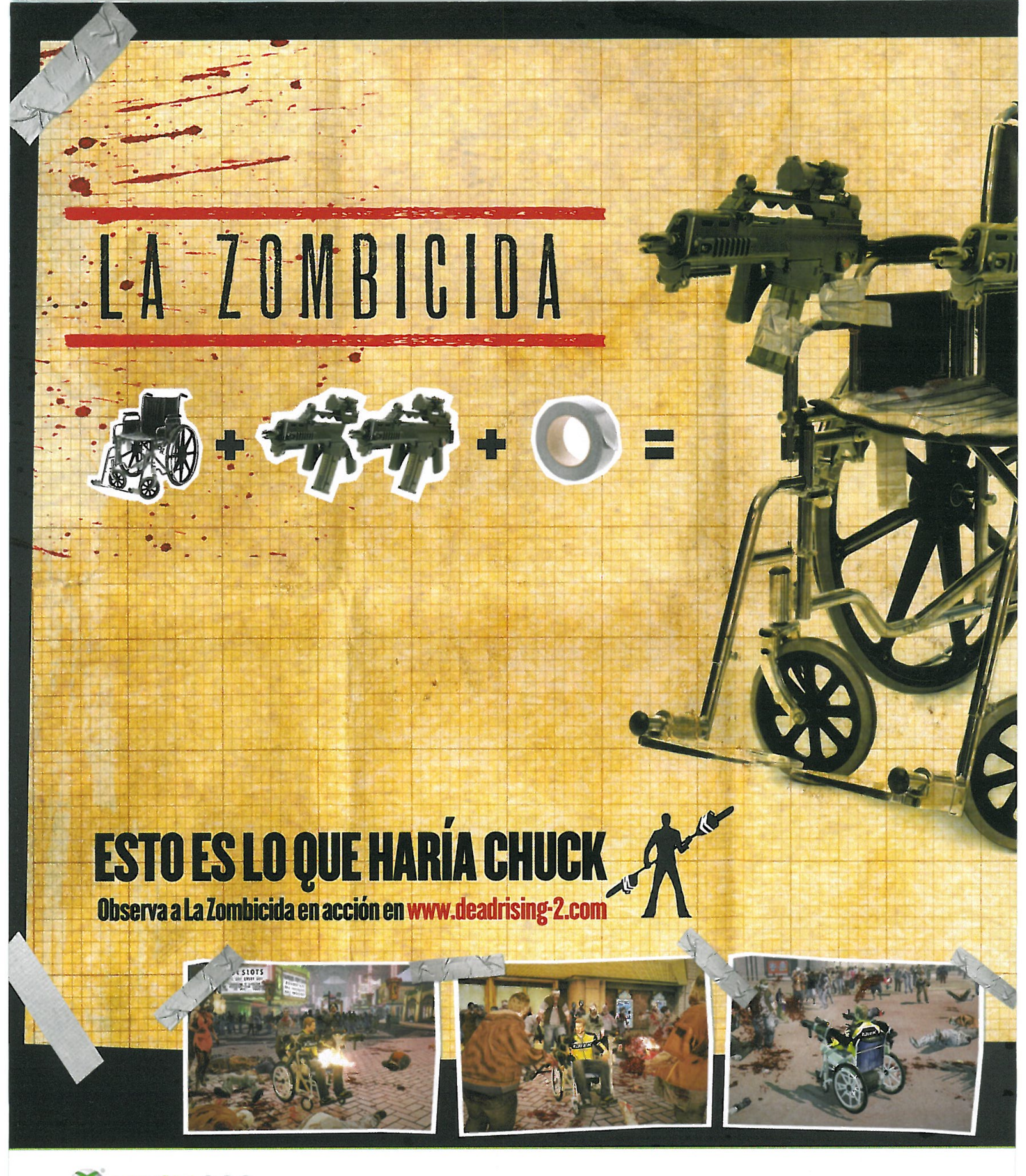
> Acabado técnico excelente e impecable a todos los niveles.
> Solidez y variedad en todos sus modos de juego.

Arriba y abajo

> Pequeños errores de la IA jugando en solitario.
> No cambia en exceso la propuesta de esta saga respecto a la entrega del año pasado.




¿QUÉ HARÍA CHUCK?


LA ZOMBICIDA
+ + =
ESTO ES LO QUE HARÍA CHUCK
Observa a La Zombicida en acción en www.deadrising-2.com



“EL MEJOR MATA-ZOMBIS
DE LA HISTORIA”
J. Pipes
Únete a la resistencia en
TAPEITORDIE.COM
XBOX 360
XBOX 360
DEAD RISING 2
18
CAPCOM
Ya la venta en
Tu tienda de VIDEOJUEGOS
El Corte Inglés
HIPERCOR
fnac
www.fnac.es
Carrefour
XTRALIFE
GameStop
power to the players
GameSHOP
MediaMarkt
18
www.pegi.info
XBOX LIVE
CAPCOM
Jump in.
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. DEAD RISING™ 2 © CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.

PS3 360 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

CASTLEVANIA, AL ESTILO CASTIZO

Mercury Steam toma las riendas de una saga tan imponente como *Castlevania* para reinventarla desde sus cimientos. El resultado no puede ser más espectacular. Todo un lujo Made in Spain.

>Visualmente majestuoso.
>Partitura genial de Óscar Araujo.
>Duración prolongada y además muy rejugable.

Arriba y abajo

>Puede no gustar a los fans más clásicos de la franquicia.
>La cámara fija puede no ser del todo adecuada.
>El sistema de combate es algo mejorable.

Castlevania siempre ha sido una de las sagas más importantes de Konami. Por eso chocó tanto cuando se anuncio que sería un equipo europeo el encargado de llevar el proyecto a buen puerto. Así, los madrileños de Mercury Steam han pasado los últimos dos años reinventando el legado de la familia Belmont.

La propuesta que ponen sobre la mesa elimina la exploración clásica de la franquicia en pos de la acción más desenfrenada, al estilo *God of War*. De este modo encontraremos decenas de enemigos de todo tipo y pelaje, un gran número de combos y mejora de habilidades mediante el uso de puntos de experiencia.

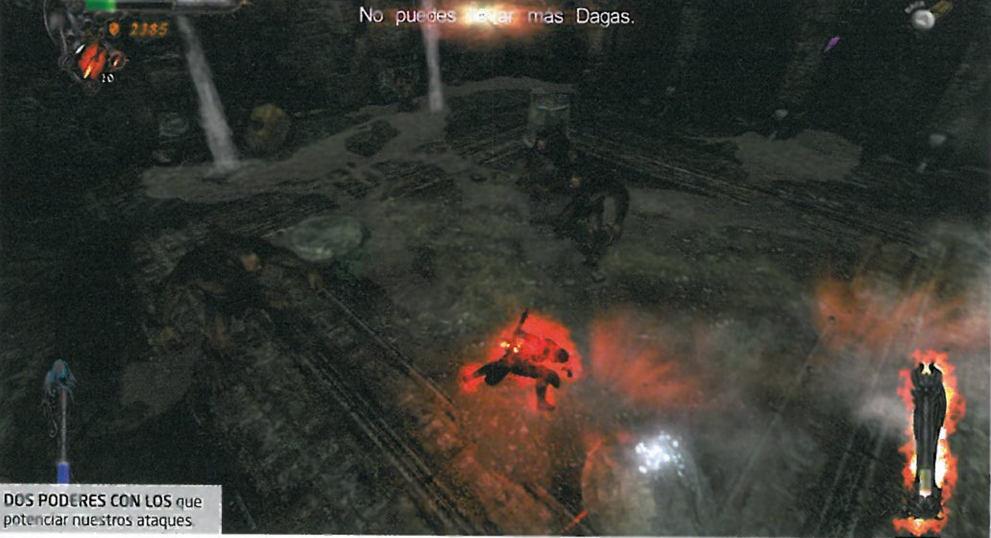


PARA EJECUTAR A LOS enemigos tendremos que pulsar un botón en el momento preciso.

Dicho de este modo puede parecer un título algo genérico, pero su ambientación lúgubre, su excelente factura técnica y los momentos de plataformeo y resolución de puzles logran dotar al título de una variedad necesaria para no convertirse en un simple clon con las opciones clásicas de este tipo de juegos.

A esto hay que añadir una duración in-





DOS PODERES CON LOS que potenciar nuestros ataques



LAS SECCIONES DE PLATAFORMEO están muy bien llevadas

ENEMIGOS GIGANTES, UN CLÁSICO que no pasa de moda

UN CANDIDATO A JUEGO DEL AÑO ESTA TEMPORADA

La historia

LA ODISEA DE GABRIEL BELMONT

La trama nos sitúa en una época oscura, en tiempos medievales. Tomaremos el papel de Gabriel Belmont, un miembro de la Hermandad de la Luz. Su objetivo es conseguir que Dios vuelva a abrir las puertas del cielo para que los muertos puedan descansar en paz. Para ello tendrá que enfrentarse a los señores oscuros y a toda su tropa de criaturas del averno. Una difícil tarea que nos llevará por un buen puñado de localizaciones diferentes.

usual para el género al que pertenece, por encima de las 15 horas en la primera partida, pero permitiendo repetir la aventura para conseguir todos los secretos que dejamos atrás durante el trayecto.

Por supuesto, no es perfecto, pero sus fallos son muy menores y por tanto perdonables. Para empezar la historia tiene ciertos momentos en los que simplemente pierde fuelle. Lo mismo pasa con el sistema de combate, alejado de la perfección pero muy eficaz y espectacular a la hora de la verdad. Estos pequeños errores son obviables, siendo quizá su mayor pecado la ausencia de doblaje al castellano (aunque las voces en inglés rozan un nivel extraordinario), pero esto queda subsanado por incluir los textos en nuestro idioma.

Podemos decir que Mercury Steam lo ha conseguido. Ha resucitado a una saga que nunca ha terminado de triunfar en tres dimensiones logrando crear un título con entidad y personalidad propia. Todo un juegazo imprescindible para los fans de la acción y, por tanto, candidato a juego del año. ■

EL PRIMER CASTLEVANIA DESARROLLADO FUERA DE TERRITORIO NIPÓN

PS3 360



Castlevania: Lords of Shadow

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Mercury Steam**
Editora: **Konami**
Precio: **62,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.2	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	9.0

Nota final



La opinión

LA DEMOSTRACIÓN TANGIBLE de que los grandes juegos también pueden tener origen humilde. Posiblemente el mejor juego jamás creado en España y uno de los grandes títulos de cara a la ya incipiente temporada navideña.



Por Juan "Xcast"

PC DISCIPLES III

DISCIPLES III

>Diseño artístico embriagador.
>La BSO te sumerge.
>Extenso modo campaña.
>Más que notable doblaje al castellano.

Arriba y abajo

>Ausencia de multijugador online.
> Los combates se hacen monótonos.
>IA poco desafiante.

EL REGRESO DE UNA SAGA DE CULTO

El rol estratégico por turnos de Strategy First vuelve casi diez años después de la mano de Akella para reenganchar a los fans de la saga ¿Lo logrará?

Allá por el año 1999 el equipo de diseño de Strategy First daba a luz *Disciples: Sacred Lands,* un título basado en un mundo fantástico que mezclaba la estrategia clásica con una compleja trama y un sistema de rol por turnos, al estilo del primer *Heroes*, que haría las delicias de los fans del género. Dado el éxito que cosechó entre crítica y público, en 2002 la misma compañía lanzaba su secuela *Disciples II: Dark Prophecy* que, junto con tres expansiones más, contaba los acontecimientos sucedidos poco tiempo después de lo ocurrido en el juego original, sumando además la raza élfica y aportando una notable mejora en el apartado técnico.

Esta vez los rusos de Akella nos devuelven una vez más al fabuloso mundo de 'Nevendaar' a lo largo de un modo campaña compuesto por 19 misiones divididas entre las tres razas jugables, más una última que resuelve la trama común. Precisamente los seguidores encontrarán aquí su primera decepción, pues sólo podremos elegir entre humanos, demonios y elfos lo que provoca que enseguida se eche en falta a los ague-



Además de la campaña

DOS MODOS DE JUEGO ADICIONALES

Aunque lamentablemente carece de un modo multijugador online, si te aburres jugando la campaña, el modo 'Hot-Seat' te ofrece la posibilidad de echar escaramuzas con tus amigos en mapas de hasta 3 jugadores, alternándose la facción manejable cada turno. Con el Single Mode podrás jugar misiones sueltas de la aventura.





SALVO ALGUNOS JEFES FINALES el resto de enemigos caerá fácilmente



LA CARENCIA DE PROFUNDIDAD de las batallas entorpece su larga duración

EL DISEÑO ARTÍSTICO DESTACA CON RESPECTO A OTROS TÍTULOS DEL GÉNERO





Interferencias



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V



WARLORDS IV



AGE OF WONDERS II

rridos enanos y a los hambrientos muertos vivientes presentes en las anteriores ediciones aunque probablemente incorporados en futuras expansiones. Una vez elegida nuestra facción escogeremos entre los tres arquetipos distintos de héroe inicial que nos otorgarán características bien diferenciadas desde el inicio de la aventura.

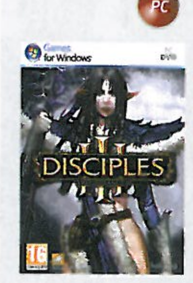
En el apartado jugable destacan pocas novedades respecto a lo habitual en el género. Comenzamos en un mapa sin explorar, esta vez en 3D, en el que nos abrimos camino turno por turno, recolectando recursos y otros objetos de valor, a la vez que vamos combatiendo contra los distintos tipos de hordas que salen a nuestro paso. El sistema de mejoras y desarrollo de habilidades se mantiene como en las anteriores entregas: Construimos los edificios de nuestra capital para que nos permitan evolucionar nuestro ejército de la manera que deseemos o para obtener habilidades tan importantes como, por ejemplo, el lanzamiento de conjuros. El sistema de combate ha experimentado una mejoría con respecto a sus predecesores y puede resultar entretenido durante las primeras horas de juego pero, sin duda, la escasa profundidad de las batallas y la pobre inteligencia artificial de los enemigos torna la experiencia en repetitiva y carente de aditivos suficientes como para engancharnos durante las más de 50 horas de campaña.

Donde realmente sorprende este *Disciples III* es en su apartado gráfico y artístico, fuera de lo común dentro del género, tanto los escenarios como todos los personajes y criaturas muestran una calidad cuidada hasta el detalle. Junto al notable doblaje al castellano de FX Interactive y la gran banda sonora convierten el juego en comprable, dado su bajo precio. ■



LA BELLEZA DE LOS escenarios no dejará indiferente a nadie.

PC



Disciples III: Renaissance

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Akella**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,95€ (PC)**
Jugadores: **1-3**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.peg

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.5	8.7	8.0	7.7

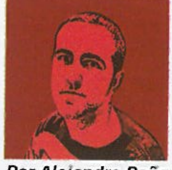


Nota final

8.2

La opinión

LA SAGA REGRESA con un lavado de cara importante en busca de adaptarse a los nuevos tiempos. Visualmente deslumbrante, puede resultar aburrido en poco tiempo y decepcionar a más de un fan de la saga, pero el trabajo de FX lo hace recomendable.



Por Alejandro Peña



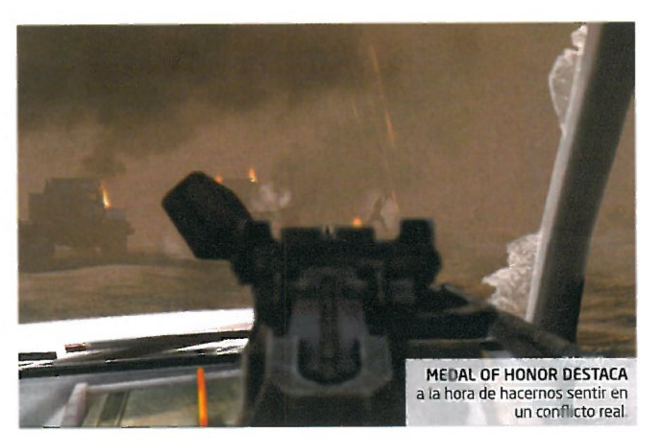
PS3 360 PC MEDAL OF HONOR

NUEVOS ENEMIGOS, MISMOS RESULTADOS

La saga bélica más clásica del catálogo de Electronic Arts trata de reverdecer viejos laureles, aplicando la fórmula de un súper éxito como *Modern Warfare*. ¿Será suficiente?

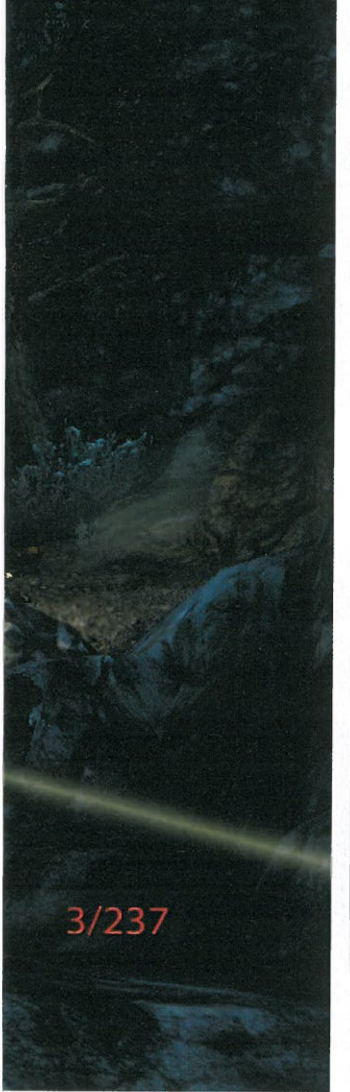
Cuando se anuncia el retorno de una saga con tanta solera como *Medal of Honor* las expectativas son, automáticamente, muy altas. A esto hay que añadir lo que se ha podido ver hasta ahora, casi todo bueno, y además sumarle los antecedentes de las dos desarrolladoras implicadas. Por una parte EA Los Ángeles para la parte de un jugador y por otro los suecos de DICE para la vertiente online.

Por eso duele cuando los juegos no se corresponden con las expectativas. En primer lugar perjudica al juego en si, que se considera una decepción a pesar de tener un buen número de virtudes inherentes, y en segundo lugar a la franquicia, que recibe un serio varapalo.



MEDAL OF HONOR DESTACA a la hora de hacernos sentir en un conflicto real.

Es el caso de este *Medal of Honor*, ambientado en Afganistán en la época actual. Trata de seguir la estela de *Modern Warfare*, pero en el camino se queda por detrás del título bélico de Activision. Si nos ceñimos a la parte creada para ser jugada en solitario, veremos que resulta ser algo limitada en cuanto a duración y a variedad jugable. Tiene grandes momentos de acción, pero se le podría pedir algo





UNA BALA EN EL entrecejo, la mejor solución para el dolor de cabeza.

AMETRALLADORAS FIJAS, TENGA UNA siempre a mano.

>Interesante propuesta, rica en detalles.
>Opciones multijugador a la altura de las circunstancias.

Arriba y abajo

>Modo historia corto y falto de garra.
>Salto técnico entre le multijugador y la campaña.
>Pequeños fallos que empañan la experiencia.

ESPECTACULAR, DIVERTIDO, INTENSO... PERO SIN EMBARGO MUY MEJORABLE.

más en muchos de ellos. Un buen ejemplo es la fase del helicóptero, espectacular sí, pero únicamente la viviremos en el papel de artillero, lo que decepcionará a muchos.

Estas mismas sensaciones se trasladan también a su apartado gráfico, con un buen acabado, empañado por una serie de bugs y fallos de sincronización de imagen que no ayudan demasiado al título de Electronic Arts. Además hay que añadir el agravio comparativo en la interactividad de escenarios entre esta modalidad y el multijugador, donde la destrucción de cada estructura llega a niveles muy superiores.

La culpa de esto la tiene el motor gráfico empleado por DICE, Frostbyte, que se muestra superior en cuanto a utilización de colores, fluidez del juego y nivel de detalle en los escenarios. Tanto es así que podemos decir que la mejor parte de este *Medal of Honor* son sus modos online, que tratan de mezclar la experiencia de juego de la saga *Battlefield* con los intensos combates de infantería de su competencia. En las partidas que probamos la estabilidad de la línea fue excelente, lo que da fe de lo cuidado de esta parte. Sin embargo se nos antoja algo corta de contenidos, ya que son sólo 8 mapas y cuatro modos de juego, con 15 clases diferentes en las tres categorías de soldado.

Podemos decir que *Medal of Honor* no acaba de cuajar con esta entrega. No es un mal inicio, pero esperábamos más.



CURACIÓN AUTOMÁTICA, PRONTO EN las mejores guerras reales.

Interferencias



MODERN WARFARE



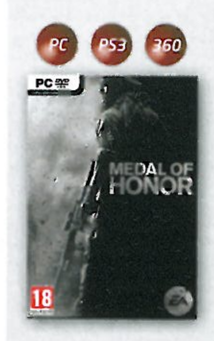
MEDAL OF HONOR



BATTLEFIELD BAD COMP. 2

Medal of Honor

PC PS3 360



Medal of Honor

Género: **FPS**
Desarrolladora: **EA/ DICE**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **71,95 €(360 y PS3) 51,95 (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.0

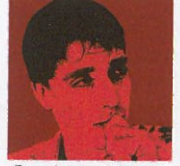


Nota final



La opinión

DIVERTIDO, INTENSO, ESPECTACULAR en muchos momentos... Pero fallido. Le falta el carisma y el toque de calidad necesario para despuntar en un segmento tan poblado como los shooters en primera persona. Además el multi se queda corto.



Por Juan "Xcast"

PC CIVILIZATION V

LA GUERRA ES EL MOTOR DE LA HUMANIDAD

Gran expectación entre los amantes de la estrategia pura con la llegada de este *Civilization V*, con un cambio importante de planteamiento, más simple y accesible.

Repensar y retocar un título con la palabra *Civilization* en su título es sabido que será algo mirado con lupa: son 20 años de disfrute evolucionando nuestras sociedades y triunfando o sucumbiendo, tanto a nivel militar como político o tecnológico.

Civilization V se presenta como una vuelta de tuerca a la jugabilidad clásica, de un modo ya apuntado en su anterior iteración para consolas, *Civilization: Revolution*, que por abarcar, llegó hasta Wii y Nintendo DS.

Las modificaciones en jugabilidad y sistema de control que aquel título supuso han definido la nueva interfaz de este *Civilization V*, revolucionaria en cuanto a claridad de información y ayudas durante el juego. Gracias a ello, jugar a esta nueva

DE NUEVO, EL DOBLAJE SE PRESENTA COMO UN GRAN ACIERTO PARA EL JUGADOR

Las culturas

INGLESES, AMERICANOS E ¿IROQUESES?

A pesar del constante olvido por parte de los desarrolladores de origen anglosajón de la existencia de un imperio donde nunca se ponía el sol, la variedad de civilizaciones disponibles en *Civilization V* es muy amplia. Además, sus gobernantes aparecerán en la sección de Diplomacia en unos cuidados gráficos donde incluso nos hablarán en sus lenguas originarias. A ver quién es el guapo que entiende al iroqués.





LA ETAPA MODERNA INCORPORA armamento espectacular. Ojo a las bombas atómicas.



EL ARTE DETRÁS DEL juego es de gran calidad. Si conseguís una Edición Coleccionista, disfrutaréis con el libro de arte.



EN EL ASPECTO MILITAR, las unidades de rango son de las mejores incorporaciones.





Arriba y abajo

> El nuevo interfaz y las ayudas durante el juego.
> Los gráficos de los líderes.
> El mapa hexagonal da mucho más juego.

> Simplifica la saga en exceso, su apartado militar está bien, pero en el resto cualquier *Imperium Civitas* le supera ampliamente.

entrega es una experiencia mucho más cómoda y ágil que lo visto hasta la fecha.

En cuanto al desarrollo, nos encontramos con luces y sombras: la apuesta por la vertiente más militar convierte a *Civilization V* en algo más cercano a cualquier título de estrategia militar por turnos, pero sin llegar a sus niveles de complejidad. A pesar de las interesantes aportaciones en cuanto a unidades de rango, el combate naval y aéreo, la subida de nivel de estas unidades que consigue que "cada unidad cuente", etc..., como juego militar, *Civilization V* entretiene y mucho, gracias a lo comentado de su facilidad de manejo y claridad de información.

En cuanto al resto de aspectos que siempre han definido a la saga, la desaparición del factor religión (tampoco muy significativo en anteriores entregas), la simplificación del sistema de Política, donde la victoria sólo es posible al alcanzar el estado denominado Utopía y que se consigue tras atravesar otros estadios consecutivos, o la también simplificación de la victoria tecnológica, —el clásico envío de una misión a Alpha Centaury—, dibujan un cuadro global donde sí, *Civilization V* será un título muy jugado y con un alto grado de diversión, pero no podemos más que pensar que ha resultado ser algo descafeinado y parco en variedad.

Otro apunte muy personal (como todo este análisis) es que seguimos sin sentir realmente la diferencia entre las distintas culturas: tan sólo una o dos unidades además de alguna mejora nos parece poco. Además, las unidades distintivas se queman nada más superar su etapa de esplendor, convirtiendo a cada cultura en un calco una de la otra a partir de cierto grado de evolución o etapa histórica.

Civilization V gustará a aquellos que se acerquen por primera vez a la saga, para el resto, quizás les sepa a poco. ■

Civilization V

PC



Civilization V

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Firaxis**
Editora: **2K Games**
Precio: **60,99€**
Jugadores: **8**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.3	8.8
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	8.5

Nota final

8.9

La opinión

UN BUEN TÍTULO que sirve para incorporar a nuevos usuarios a una saga mítica con su facilidad de manejo y su remozado interfaz. El lastre importante es su excesivo enfoque militar y la ausencia o poca potenciación de aspectos que definían a la saga. Echadle un ojo (hay demo).





Por Duardo



PC PS3 360 R.U.S.E.

LA INFORMACIÓN GANA TODAS LAS BATALLAS

R.U.S.E. llega tras varios retrasos por las aportaciones de la comunidad durante unas pruebas betas muy concurridas y que han pulido un producto sorprendente.

Es justo decir que, por una cuestión de fechas, hemos realizado este análisis tras ver las notas que otros medios han publicado sobre el nuevo RTS de Ubisoft; y nos hemos quedado sorprendidos por lo bajas que son, no así con los reanálisis de los propios jugadores.

R.U.S.E. es un RTS de acción militar ambientado en la Segunda Guerra Mundial con muchos aspectos novedosos para ser más que tenido en cuenta. Primeramente, su apuesta por ser multiplataforma, pero manteniendo la jugabilidad y sin capar ninguna de sus versiones de consola. Segundo, por contar con un acabado gráfico y sonoro más que potente gracias a un motor que permite un zoom rápido con un alto nivel de detalle a distancias muy cortas.

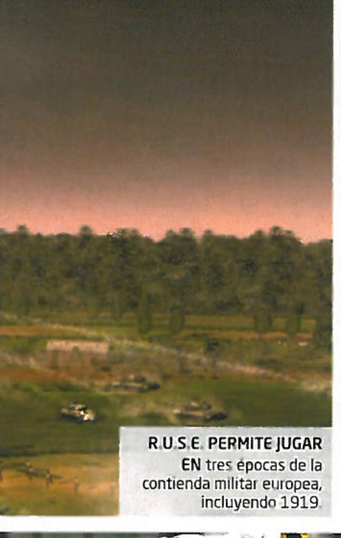
LOS RUSES SON LA SEÑA DE IDENTIDAD DE UN TÍTULO BASADO EN EL ENGAÑO

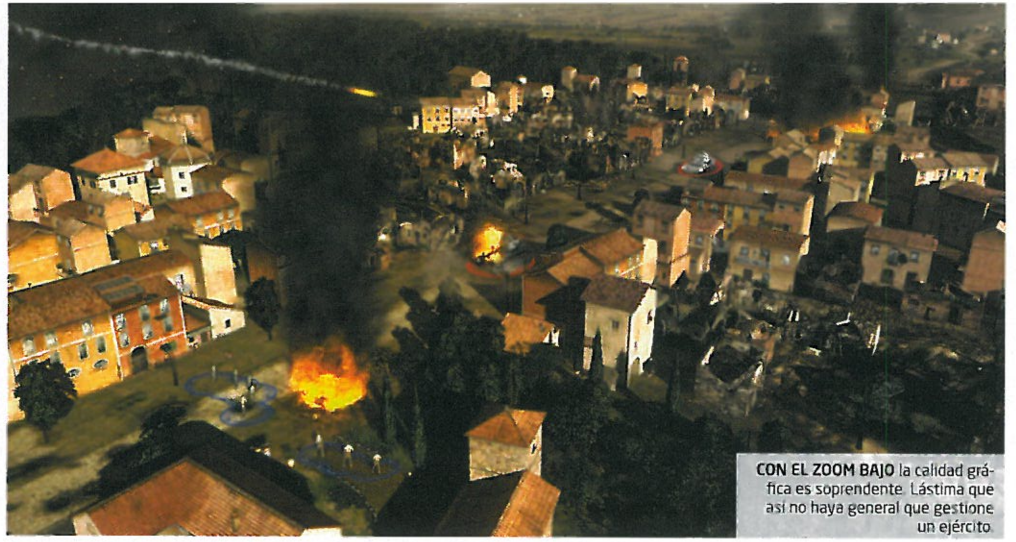
Surface

¡MALDICIÓN, HAN HUNDIDO MI ACORAZADO!

La posibilidad que R.U.S.E. ofrece de ser jugado sobre una Microsoft Surface no pasa más que por una curiosidad bien traída. A más de uno nos gustaría poder probar el juego en este innovador sistema, pero su accesibilidad y su abultado precio (y tamaño, por qué no decirlo), nos limita sólo a comentároslo. Si tenéis pasta y ganas, probadlo y nos lo contáis. Estaremos ansiosos.




R.U.S.E. PERMITE JUGAR EN tres épocas de la contienda militar europea, incluyendo 1919.


CON EL ZOOM BAJO la calidad gráfica es sorprendente. Lástima que así no haya general que gestione un ejército.

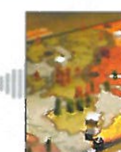

PUES SÍ, PARECE QUE estés jugando al Risk. R.U.S.E. bebe directamente de los wargames de tablero.




QUE SÍ, QUE QUEDA claro que vamos todos hacia delante. ¿Y esos nazis de la derecha?

Interferencias



WORLD IN CONFLICT — SUPREME COMMANDER 2 — RISK

>Gráficamente es una delicia.
>Su jugabilidad, muy bien medida, destaca por su estricto sistema de rango y coberturas.
>Los ruses, geniales.

Arriba y abajo

>Como en todos los buenos juegos RTS con online, que empezar a jugar en ligas se hace muy cuesta arriba.

Pero es precisamente en su jugabilidad donde *R.U.S.E.* destaca —y además, donde debe hacerlo—, con un sistema de juego muy rápido e intuitivo donde la creación de unidades y defensas es muy sencilla y la obtención de recursos y su protección, es fundamental. *R.U.S.E.* propone todo lo que se espera de un RTS militar: un piedra-papel-tijeras muy condicionado por cuestiones como la combinación de unidades (los antitanque o los puestos de defensa tienen más rango si a su lado hay un scout, por ejemplo); el uso del terreno, muy bien llevado que marcará la diferencia para la infantería agazapada en bosques o las emboscadas en el interior de poblaciones, determinantes ambas contra vehículos pesados; el empleo táctico de la aviación —cazas, bombarderos o scouts aéreos—, o la artillería a larga distancia, que obliga al jugador a mirar mucho tanto los rangos de visibilidad como las características de cada unidad. Si al mismo tiempo le sumamos el sistema de 'ruses', o cartas de estrategia o engaño con infinitas posibilidades como la creación de unidades fantasma, bases falsas o 'buffs' de características, ataque sin rendición y otras más estratégicas como intercepción de órdenes enemigas o infiltración de espías, etc. El factor 'ruses' enriquece el juego hasta un grado espectacular. Sí, *R.U.S.E.* es un gran título. ■

PC · 360 · PS3



R.U.S.E.

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Eugene Systems**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **60,99 € (PC); 70,95 (360, PS3)**
Jugadores: **8**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**  **Voces** 

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos **9.0** · Sonido **9.0**



Jugabilidad **8.8** · Adicción **9.2**

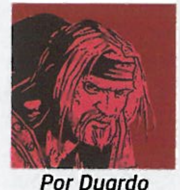


Nota final

9.0

La opinión

INNOVAR EN EL género RTS está al alcance de muy pocos. R.U.S.E. lo consigue con un juego ágil, muy exigente a altos niveles y con un multijugador y sistema de logros 'enviciante'. Además, los ruses que definen el título, con origen en los wargames de tablero, amplían enormemente su desarrollo



Por Duardo

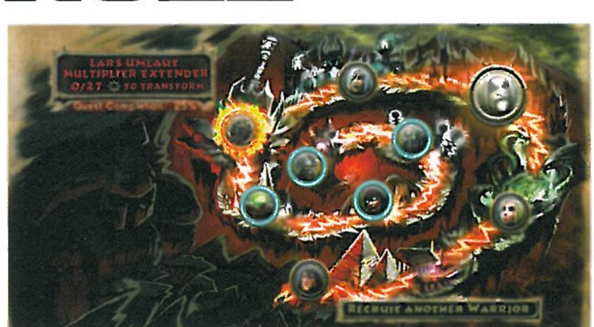
PS3 360 Wii GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK

SÚPER GUERREROS DEL ROCK AND ROLL

Tras unos breves escarceos con el pop, la saga guitarrera vuelve a sus orígenes, el rock más duro, con nueva guitarra y nuevos superpoderes musicales.

Estaba claro que Activision tenía que intentarlo, tenía que llevar su saga musical al terreno de la radio fórmula, a los primeros puestos de las listas de ventas musicales. Pero parece que las canciones de Hilary Duff o de Coldplay no le llaman mucho la atención a los 'guitar heores', es decir, a los fans de siempre de la franquicia. Por eso, con esta nueva entrega los chicos de Neversoft devuelven a *Guitar Hero* a las entrañas del rock, del heavy metal y del hardcore de las que nunca debió salir. ¡Larga vida al rock!

Pero, además de acertar con el tracklist (donde debutan Queen, Alter Bridge o Avenged Sevenfold) y estrenar nuevo modelo de guitarra, las principales novedades de esta nueva entrega llegan con su jugabilidad. Como si de un juego de rol épico se tratara, el nuevo modo 'carrera' nos narra la historia de la caída del semi-dios del Rock ante una temible bestia. Nuestro objetivo: reclutar a los mejores guerreros, recuperar el hacha/guitarra del semi-dios y ayudarlo a doblegar a La Bestia mientras le damos fuerza con nuestros riffs más duros.



El duro camino al éxito

LA BATALLA DEL METAL

Este es el mapa que nos muestra el camino a seguir en el modo carrera. Primero hay que liberar a cuatro guerreros para formar una super banda que recupere la mítica guitarra del Semi-Dios. Después hay que reclutar al resto de guerreros, formar un super grupo, liberar al demiurgo del Rock y enfrentarle a La Bestia.





COMO SIEMPRE, HASTA CUATRO jugadores podrán compartir escenario.



LAS TRANSFORMACIONES NOS OFRECEN nuevos personajes para jugar.

>Fantástica lista de temas.
>La historia del modo carrera engancha.
>Las transformaciones y poderes especiales.
>Vuelta al rock.

Arriba y abajo

>Echamos de menos más modos de juego.
>La interfaz es ahora un poco caótica.
>Necesitamos más temas.

EL MODO CARRERA ES UNA LUCHA ÉPICA PARA SALVAR AL DIOS DEL ROCK

Esta historia épica, basada ligeramente en el tema '2112' de Rush (tema de 20 minutos que tendremos que completar íntegro para recuperar la mítica espada) está narrada por la voz de Loquillo (por Gene Simmons, bajista de KISS, en la versión USA) y nos presenta a cada uno de los personajes que ya conocíamos de anteriores entregas. Pero ahora, tras completar el puñado de canciones de cada uno de ellos, conseguiremos convertirlos en una especie de superguerreros del metal, que mutarán su aspecto físico pero también sus poderes sobre el escenario. Estas habilidades especiales afectan al juego directamente. Por ejemplo Johnny Napalm comienza siempre con el multiplicador en x2, aunque cuando se convierta en guerrero siempre aparecerá, como mínimo, en x3, y en el caso de Echo genera un 10% de energía estrella por cada racha de 10 notas (un 20% cuando se convierta en guerrera). Una vez convertidos en guerreros, además de darnos paso a las siguientes fases del modo carrera, los alter-ego de los personajes estarán disponibles en todos los modos de juego, con sus correspondientes habilidades de guerrero. El modo carrera desbloquea todos los temas de una forma realmente adictiva y la lucha final es un momento épico, tocando las canciones de Megadeth mientras el Semi-Dios del Rock lucha contra La Bestia en una brutal batalla, que terminará con los acordes de 'Sudden Death', una canción compuesta por Dave Mustaine exclusivamente para el juego.

Dotar a esta nueva entrega de esta historia épica resulta realmente original y dan ganas de desbloquear así todas sus sorpresas. Por lo demás, mantiene todos los modos de juego de títulos anteriores y es compatible con todas las canciones de todos los *Guitar Hero* 'modernos'. En cuanto a la nueva guitarra, aunque es chulísima y con partes intercambiables, a un servidor no le ha gustado demasiado, me parece incómoda (es que soy muy clásico).

Interferencias



GUITAR HERO III





BRÜTAL LEGEND



'2112' RUSH









Guitar Hero Warriors of Rock

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Neversoft**
Editora: **Activision**
Precio: **70,95 € (PS3 y 360) 60,95€ (Wii)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi





www.peg

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	9.0

Jugabilidad	Adicción
8.2	8.4

Nota final



8.5

La opinión

LOS FANS DE siempre de la franquicia de Activision van a disfrutar de lo lindo con la vuelta a los orígenes y la cuidada selección de temas rock de lo más variado. Su historia épica le da un punto gracioso y añade novedades para los jugadores pro.



Por G. Maeso

360 PS3 PC NBA 2K11

APARECIÓ DIOS VESTIDO DE JUGADOR DE BASKET

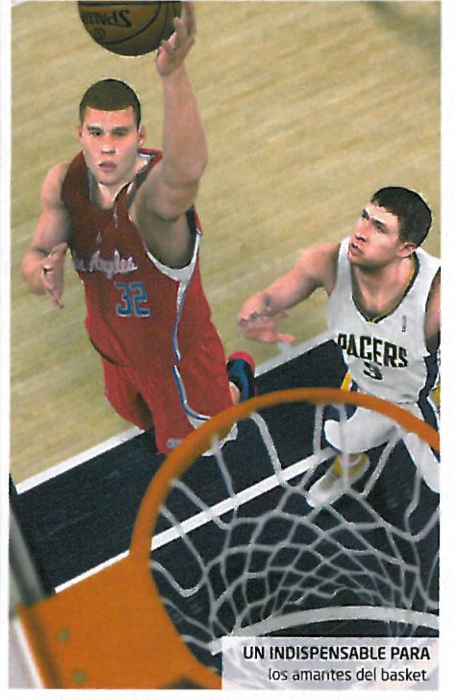
El baloncesto de Visual Concepts se queda sin su principal rival de EA y a pesar de ello no afloja el ritmo, marcándose un partidazo de esos que consiguen pasar a la historia...

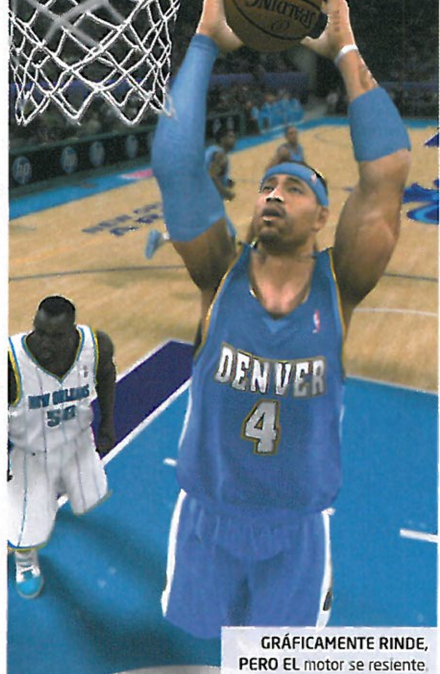
El mejor jugador de baloncesto de la historia merece que su imagen se utilice únicamente en productos extraordinarios. Por suerte, *NBA 2k11* cumple con esta máxima y ofrece la experiencia baloncestística más completa en muchos años.

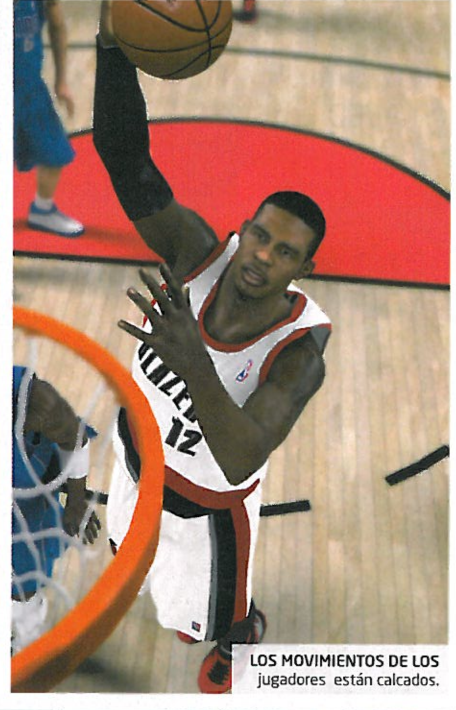
Se trata de un título que desde el primer momento nos consigue meter en antecedentes. Antes incluso de que aparezca el primer menú de juego ya estaremos controlando a Michael Jordan en el primer partido de las finales del 91 entre Bulls y Lakers. Una toma de contacto espectacular que nos conseguirá poner los pelos de punta. Todo lo de aquellos años está calcado. Movimientos específicos de jugadores como Ewing o Magic, comentarios ambientados en la época, plantillas, la forma de jugar de cada uno de los equipos...

Todo un derroche de detalles que no hace más que servir como preámbulo perfecto para el resto del título, que innova en menor medida respecto a la anterior entrega, pero consigue pulir gran parte de los defectos que aquella mostró. Ahora los equipos jugarán con el mismo estilo que sus homónimos reales, los jugadores actuarán conforme a lo visto sobre las pistas e incluso los estadios se contagiarán de este fervor realista llenándose poco a poco en el primer cuarto o vaciándose si nos están dando una soberana paliza.

JORDAN, EL MEJOR DE LA HISTORIA, EN UN JUEGO PARA LA HISTORIA


UN INDISPENSABLE PARA los amantes del basket


GRÁFICAMENTE RINDE, PERO EL motor se resiente


LOS MOVIMIENTOS DE LOS jugadores están calcados.


LA EXIGENCIA DE 2K11 es elevada incluso en los niveles más accesibles.

El control se asemeja a lo que ya hemos visto, aunque ahora exigirá mucho más de los jugadores para conseguir llevar a buen puerto cada jugada. Se trata de un título creado para verdaderos aficionados al baloncesto, y por eso tendremos que 'currarnos' cada jugada. Hay pequeños errores en el tempo de los partidos y cierta tendencia a sobrecompensar defensivamente a la IA, pero en líneas generales hay pocas objeciones que achacarle.

Las modalidades de juego son también extensas. Al modo en que encarnamos a Jordan durante los 10 mejores partidos de su carrera hay que añadir una modalidad campaña más profunda e intuitiva. Esta vez más que nunca nos sentiremos los general manager de los equipos que controlemos.

Le acompañan unas opciones online de lo más robustas y la opción de crear un jugador y controlarlo a lo largo de toda su carrera deportiva (en este caso se ha mejorado también la progresión del jugador para que no resulte tan monótono como en la edición de 2010).

Técnicamente no se puede decir que sea un título perfecto. Ya los chicos de Visual Concepts han confesado que poco más se puede hacer con este motor gráfico. Esto no es óbice para que los partidos tengan un aspecto realista y unas animaciones excelentes. Por supuesto a la hora de poner puntos negros se encontrarán fácilmente. Uno de estos es el idioma de los comentaristas, en inglés. Pero esta no es razón para no hacerse con el mejor juego de basket.


SE HA CUIDADO MUCHO la ambientación de los estadios

Interferencias


NBA 2K10




FIFA 2009


JORDAN VS BIRD

NBA 2K11

360 PS3 PC



NBA 2K11

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Visual Concepts**
Editora: **Take 2**
Precio: **60,95 € (PS3 y 360) 29,95€ (PC)**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi

3

www.pegi.info

Las notas

Gráficos  8.5
Sonido 8.5
Jugabilidad 9.0
Adicción  9.3

Nota final


9.0

La opinión

CONTAR CON LA imagen del jugador más grande de todos los tiempos sólo es el primer paso para convencernos de la increíble calidad de NBA 2k11. Se trata de un juego excelente que aunque tuviera competencia seguiría siendo el mejor título baloncestístico de la presente temporada.


Por Juan "Xcast"

PS3 360 ENSLAVED

EL LARGO CAMINO HACIA LA DESEADA LIBERTAD

Ninja Theory sorprende con un título de aventuras que huye de las convenciones y da más importancia a la historia que al desarrollo. Un interesante experimento.

Pocas veces nos enfrentamos a una disyuntiva como la que nos ofrece lo último de los responsables de *Heavenly Sword*. Se trata de una historia de aventuras basada en una antigua novela china, pero que nos coloca en un futuro en el que la humanidad ha sido diezmada por la guerra y por un ejército de robots. Así, comienza la carrera por la supervivencia de *Enslaved*.

Controlamos a Monkey, un hábil humano capaz de luchar y escalar. Nos acompañará Trip, experta en sistemas informáticos pero demasiado frágil como para sobrevivir por sí misma. Por tanto deberemos acompañarla en su viaje hacia el oeste (ya que la aventura comienza en una Nueva York Derruida), salvaguardando a nuestra compañera de viaje de los peligros que se crucen en su camino.

La relación entre ambos personajes es complicada, pero consigué implicarnos como pocos juegos han conseguido. Tanto es así que en ocasiones parece que la jugabilidad que muestra el título es poco más que una excusa para seguir desa-



Los protagonistas

LA EXTRAÑA PAREJA

Trip es una joven humana especialista en tecnología. Monkey, un huérfano que ha sobrevivido sólo toda su vida. Tras una espectacular fuga de una nave esclavista Trip pone a Monkey una diadema de control. Si algo le pasa a la joven, Monkey sufrirá también las consecuencias. Una pareja condenada a entenderse.



EL SISTEMA DE COMBATE es simple, pero eficiente.



LA FUGA DE LA nave es una introducción casi perfecta a la aventura.

>Tecnicamente impecable desde todos los puntos.
>Consigue meternos en la historia y que empaticemos con los personajes.
>Gran variedad de situaciones y retos.

Arriba y abajo

>Sistema de control imperfecto.
>Plataformeo limitado en cuanto a posibilidades.
>Corto.

SE TRATA DE UN VIAJE INTENSO, AMENO, DIFERENTE Y MUY EMOTIVO

rrollando la trama de *Enslaved*. El núcleo jugable tiene partes de puzzle, pequeñas dosis de plataformeo y otras tantas de acción mano a mano. La única de estas tres piezas que falla un tanto es la referente a los saltos, demasiado guiados. Otra de sus limitaciones radica en un sistema de control algo impreciso que no se ve ayudado precisamente por una cámara errática por momentos. Sin embargo la variedad de situaciones y el constante fluir de la acción consiguen que nos olvidemos rápidamente de estas pequeñas lacras.

Esto no es óbice para encontrarnos con una muy buena opción si lo que tratamos de encontrar es un soplo de aire fresco en el panorama actual. El apartado gráfico apoya esta sensación con un trabajo más que notable que no acaba de destacar especialmente en ningún aspecto, pero que irradia un carisma y una atención al detalle de agradecer. De esto también puede dar fe la excelente banda sonora orquestada o el magnífico doblaje a nuestro idioma que se ha incluido en la versión que llegará a nuestro país.

Por eso las cerca de 10 horas que puede durar la historia del juego pasan volando, tanto que saben a poco (y más teniendo en cuenta su final, un tanto precipitado). No habría estado de más que se incluyeran extras y secretos para rejugarlo, ya que una vez que lo terminamos no hay mucha más tela que cortar aparte de seguir mejorando al prota o desbloquear logros. Un viaje intenso, ameno, diferente y muy emotivo (pero corto). ■

Interferencias



KUNG FU CHAOS



HAYAO MIYAZAKI



VIAJE AL OESTE







Enslaved

PS3 360



Enslaved

Género: **Acción/aventuras**
Desarrolladora: **Ninja Theory**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **60,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi



www.peg

Las notas



Gráficos	Sonido
9.0	9.0
Jugabilidad	Adicción
8.0	8.3

Nota final

8.6

La opinión

INTERESANTE Y DIFERENTE es la propuesta de Ninja Theory. Enslaved es un título que da preferencia a la narrativa frente a la jugabilidad y eso convierte la experiencia de juego en algo netamente distinto. No es perfecto, pero sí merece la pena.



Por Juan "Xcast"



GUERRA ABIERTA EN LA ESTACIÓN ESPACIAL

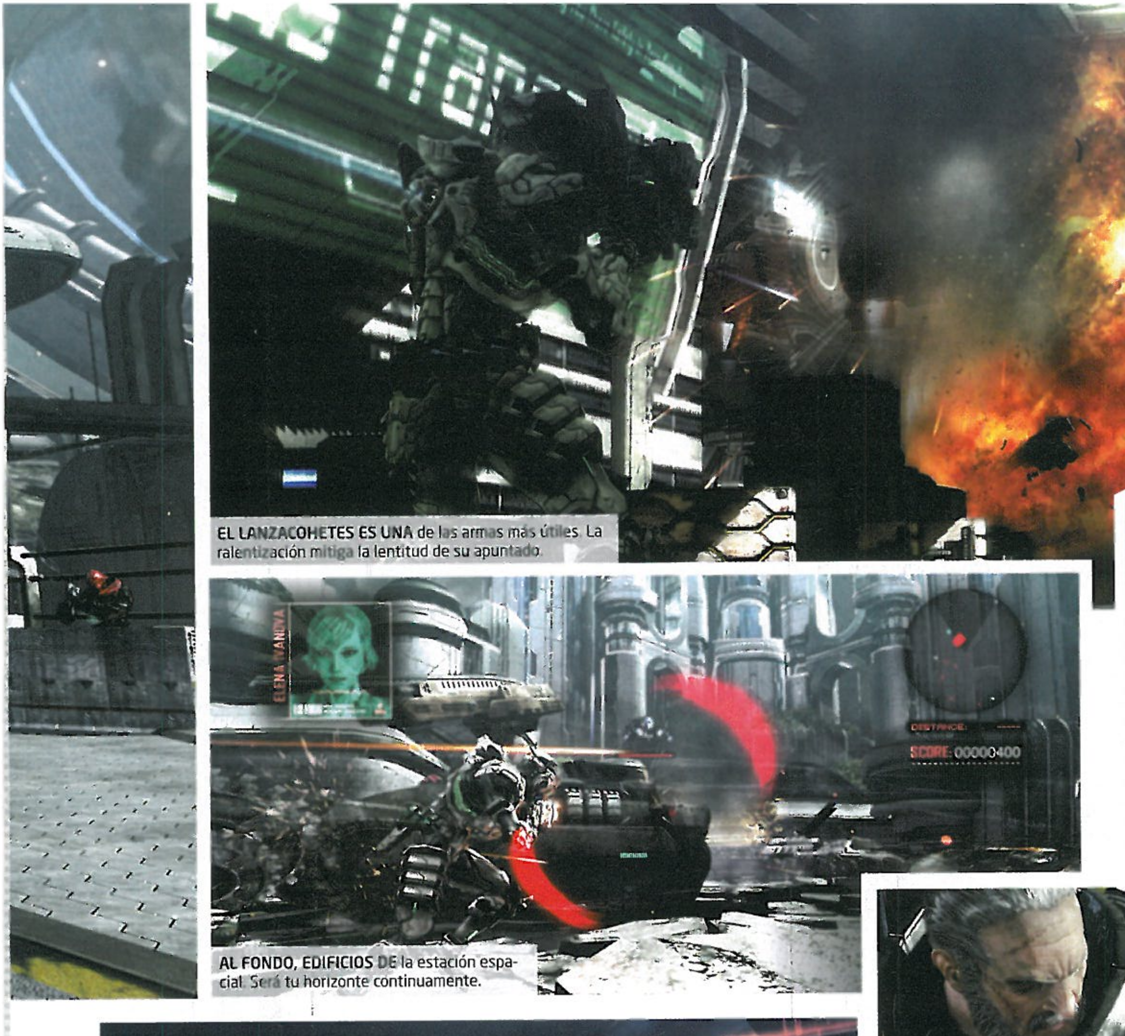
El nuevo título de Platinum Games, ahora mismo uno de los estudios más prestigiosos de Japón, llega ya a nuestras tiendas con la condición de tapado y con una gran base para ser una de las sorpresas de cara a la navidades. ¿Alcanza las cotas de calidad que se le presuponen?

La primera sensación que tienes cuando controlas al prota en plena misión es de incredulidad. Con los ojos como platos vas manejando el control, viendo las grandes posibilidades del ARS (el traje especial que vistes) y los espectaculares poderes que incluye: la propulsión, que te permite desplazarte a velocidades increíbles mientras disparas y el modo AR, una ralentización momentánea que puedes activar durante maniobras de velocidad (ya sea saliendo de una cobertura o mientras corres propulsado). Te das cuenta de que estos dos poderes trastocan completamente los convencionalismos de los títulos de acción en primera persona. Las coberturas son una excusa, una protección más efímera que nunca, porque la rapidez que te proporciona el traje te incita, de manera deliberada por parte del estudio, a desprotegerte continuamente, traspasar las líneas enemigas y colocarte entre ellas mientras disparas.

A estas primeras sensaciones se une el vibrante comienzo de la aventura, con un asalto en el que te enfrentas a las primeras líneas enemigas mientras numerosas naves se estrellan a tu alrededor; seguido un poco más adelante de un enorme jefe robótico que pone las cosas difíciles.



GRACIAS A LA MUNICIÓN irás mejorando algunos valores de tus armas, como la potencia de fuego o la cadencia de disparo.



EL LANZACOHETES ES UNA de las armas más útiles. La ralentización mitiga la lentitud de su apuntado.

AL FONDO, EDIFICIOS DE la estación espacial. Será tu horizonte continuamente.

RICHARD BURNS ES UN enorme coronel que te acompañará en muchas misiones.



Rescate

SC-01 PROVIDENCE

Es el nombre de la estación espacial donde se desarrolla el juego. Ha sido raptada por los rusos, que han creado un arma de destrucción masiva con la que han destruido San Francisco. Ahora amenazan con hacer lo mismo con Nueva York y de nosotros depende que no suceda.

Las misiones (cortas y separadas en conjuntos llamados actos) se van sucediendo mientras recorres la estación espacial raptada que es el núcleo de la historia. Son misiones cortas, que oscilan entre los dos minutos de las más breves hasta los 30 de las más extensas, siempre a una dificultad alta incluso en los niveles asequibles.

Pero, a medida que vas superando niveles y, pese al inmejorable apartado jugable, empiezan a surgir las dudas. Ves que el juego no evoluciona demasiado, que te presenta a menudo ante situaciones parecidas, con algún que otro enemigo diferente de rato en rato y con una historia que aparece de forma tan desilachada que a menudo te pierdes en ella pese a su simplicidad. Y vas viendo cómo, de manera irrefrenable, te vas acercando al final de la aventura cuando aún te queda mucho por disfrutar. Tras los créditos, el crono final nos muestra que en la partida completa que hemos jugado en la redacción no hemos llegado a las cinco horas.

Vanquish no es un shooter convencional, tiene un fuerte regusto a arcade en el que el virtuosismo, la velocidad y la manera de matar te da puntuación, y uno de los fuertes del juego está en terminar cada misión superando tu valoración cada vez que la repites -para colgarla después en la base de datos del juego en la red-. A los que más les haya flipado el juego les encantará. Pero te quedas con la sensación de un 'coitus interruptus' cuando creías que iba a ser una noche de las grandes. Todo empezaba muy bien, con el corazón latiendo a toda prisa, y al final te quedas con un cierto vacío, una percepción de que podía haber sido aún mejor. ■

- > Toda la jugabilidad, puro frenetismo.
- > El modo AR, sencillamente espectacular.
- > Los créditos, brutales.

Arriba y abajo

- > Extremadamente corto.
- > La historia está poco trabajada.
- > Repetitividad de algunas situaciones y entornos.





Vanquish

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Platinum Games**
Editora: **Sega**
Precio: **71,90€**
Jugadores: **1**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



18

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.6	9.5

Nota final

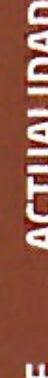


La opinión

EN EL ASPECTO puramente jugable es uno de los mejores títulos de los últimos años. Con una variedad de los escenarios, una historia mejor contada y una mayor duración (es tan bueno como corto) habría sido un auténtico bombazo. Nos ha sabido a demasiado poco.

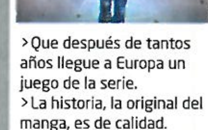


Por D. Navarro



DYNASTY WARRIORS EN EL APOCALIPSIS

El esperadísimo último título de *El Puño de la Estrella del Norte*, el primero en llegar a Europa, nos propone una jugabilidad clásica de beat'em up en entorno semiabierto mientras nos cuenta los orígenes de la historia de Kenshiro.



> Que después de tantos años llegue a Europa un juego de la serie.
> La historia, la original del manga, es de calidad.

Arriba y abajo

> Se hace repetitivo a medio plazo.
> Algunos problemas con la cámara y el control.
> Pocos modos de juego.

Aunque para el público general el título del juego no le diga nada, son muchos más de los que parecen los fans que hay en España de este manga y anime japonés que nació en los años 80. Son innumerables los títulos lanzados al mercado de esta saga, pero hemos tenido que esperar más de 25 años para ver el primero en nuestro continente.

Siguiendo la política de Koei de los últimos años, que consiste en adaptar licencias como *Gundam* a la jugabilidad clásica tipo *Dynasty Warriors* que tan familiar les resulta, este título no es más que un beat'em up de mapeados extensos en los que tendremos que matar hordas y hordas de enemigos. La diferencia con los *Dynasty* es que en lugar de hacerlo con espadas, lanzas o dagas lo haremos con nuestros puños.

El primer nivel ya es toda una declaración de intenciones. Un entorno amplio pero rebosante de enemigos de modelado idéntico que tenemos que matar con nuestros mejores golpes. Y el repertorio de ellos es bastante numeroso, entre los combos de ataques fuertes y débiles, las cogidas y lanzamientos y los ataques con espíritu -una barra especial que se va llenando a medida que matamos y que nos permite realizar golpes devastadores o aumentar nuestro poder general durante un rato-. También podremos dar golpes



KENSHIRO EN LA SERIE es invencible, un Dios. Aquí está un poquito rebajado...



DECIR QUE ES SANGRIENTO es decir poco. Eso sí, para los más sensibles se podrá limitar el rojo.

PODREMOS CONTROLAR A VARIOS personajes a lo largo del juego.

teniendo en cuenta el entorno, que es en parte destructible.

El problema es que existen algunas taras jugables que desdibujan el conjunto. Los golpes no están bien implementados, ya que hay un retardo leve en la respuesta de nuestro personaje y, además, cuando golpea a un enemigo termina por dar a cinco o seis. No es que realice ataques a varios enemigos a la vez, sino que con un puñetazo dirigido a uno puede matar a varios, lo que da cierta sensación de irrealidad. Además, la cámara, totalmente libre, a veces marea debido a su brusquedad, por lo que tendrás que tocarla con toda la delicadeza posible.

A esto hay que sumarle cierta repetitividad, un mal endémico de los juegos de Koei. Al final, con uno u otro personaje, todo se reduce a recorrer escenarios al mismo nivel y matar a enemigos, cada vez más y más. No decimos que no sea divertido, porque lo es y mucho, pero sólo a corto o medio plazo. Cuando llevas cuatro o cinco partidas, si no te apasiona el género comienzas a aburrirte.

Si no eres fan de este tipo de juegos o del manganime, es posible que encuentres pocos alicientes para jugarlo. Pero si has leído los mangas o visto la serie en alguna ocasión, verás que la historia del juego está a un muy buen nivel, y probablemente sea lo mejor que encontrarás en él. ■

La historia del manganime

HOKUTO NO KEN

La historia de El Puño de la Estrella del Norte nos lleva a un futuro post apocalíptico tras una Guerra Nuclear que apenas se recuerda y que ha devastado a la humanidad. Los océanos se han secado y apenas hay vegetación. El prota, Kenshiro, intentará poner paz y justicia en un mundo dominado por los saqueadores y en el que su hermano Raoh quiere conseguir todo el poder que pueda para reinar en este devastado mundo con mano dura.

HEMOS ESPERADO 25 AÑOS PARA VER EL PRIMER JUEGO DEL MANGANIME EN EUROPA

Interferencias



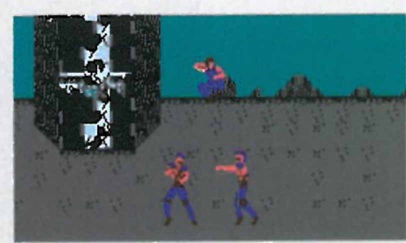


MAD MAX — DYNASTY WARRIORS — DIOS

El manganime en juegos

EL PRIMERO EN EUROPA

Aunque Hokuto no Ken comenzó a emitirse en 1983, hubo que esperar tres años para que se lanzase el primer videojuego (imagen a la derecha arriba), del mismo nombre y lanzado para Master System, Famicom y ordenadores NEC PC sólo en Japón.
Sólo fue el primero de un sin fín de títulos que a lo largo de los años han ido saliendo lanzándose en multitud de plataformas (desde PC a Arcade, pasando por GameBoy, PSOne, DS o PS2). El último en salir fue el de la imagen abajo a la derecha, un juego de lucha lanzado para PSP en 2009 bajo el nombre de *Hokuto no Ken Raoh Gaiden: Ten no Haoh*. No ha salido ninguno en Europa, éste de PS3 y 360 será el primero en nuestro continente.










El Puño de la Estrella del Norte

Género: **Beat'em up**
Desarrolladora: **Tecmo**
Editora: **Koch Media**
Precio: **61,99€**
Jugadores: **1**
Idioma: **Textos** / **Voces**



Pegi


www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.5	8.2	8.0	8.0

Nota final

7.8

La opinión

POR FIN TENEMOS un título del manga en España. Como juego autónomo no es revolucionario, pero si eres fan de la saga te encantará. Y también te gustará mucho si te molan los beat'em up clásicos de Koei. Si, por el contrario, ni una cosa ni la otra, busca otro juego.

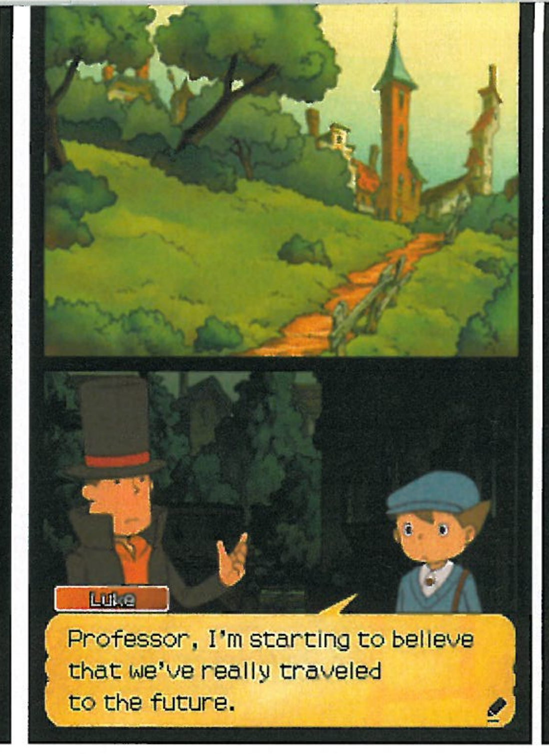


Por D. Navarro

DS PROFESOR LAYTON Y EL FUTURO PERDIDO







EL PROFESOR LAYTON REGRESA AL FUTURO

El juego, que repite estructura, vuelve a ser tan atractivo como los dos anteriores y cierra la primera de las trilogías de Layton y Luke.

Se podría decir que el Profesor Layton empieza a repetirse, pero sería equivocado. Agatha Christie escribió una y otra vez la misma novela con misterio, investigación y resolución. Sin más rodeos, sin artificios. Siempre funcionó. A los títulos de Layton les ocurre esto mismo. No importa que la mecánica, la puesta en escena y los personajes nos resulten familiares. Se trata de algo que, incluso, ayuda a meter a los jugadores de siempre en faena. Caras conocidas, voces conocidas (otra vez en español, ¡un lujo en DS!) y un sistema que vuelve a recurrir a una investigación con un misterio principal que se compone de capítulos y cada uno con sus, llamémosles, mini-misterios, que iremos solucionando a base de resolver puzzles y más puzzles. Como es habitual en la serie, los temas de los acertijos están metidos con calzador, pero eso es parte del éxito porque abordan todo tipo de temáticas y planteamientos. Como siempre, serán problemas de inteligencia, habilidad, vista, lógica, cálculo o todas las disciplinas al mismo tiempo.

Es decir, aquello por lo que ha triunfado el juego y se ha convertido en una de las sagas con más cartuchos vendidos en DS se mantiene al 100%. Se intensifica también otro de los atractivos del juego, las escenas cinemáticas que se alargan ofreciendo momentos en los que casi nos olvidamos del juego para seguir las aventuras de Layton y Luke.

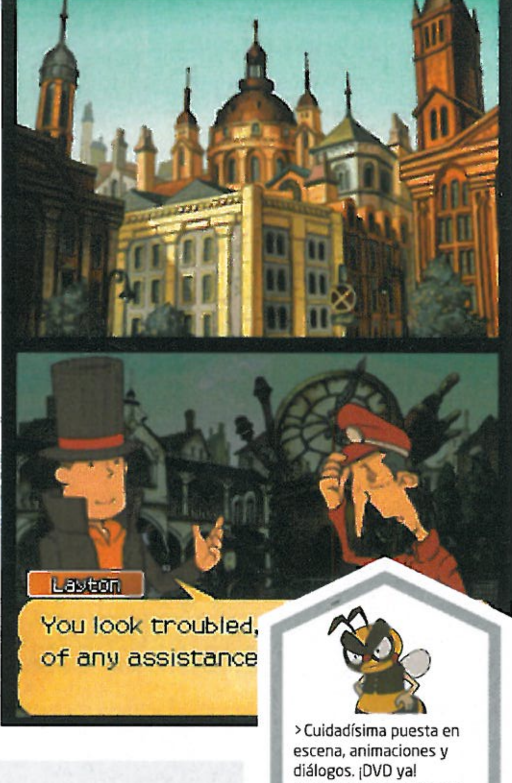
Lo que sí van a notar los jugadores es que en esta ocasión ha habido menos tiempo para adaptar los puzzles y algunos de ellos tienen ciertos chistes orientales que no cogeremos y otros, directamente, ni entenderemos, pero sí que podremos, en cualquier caso, resolver con o sin ayuda de las pistas. Por cierto, a las tres pistas

Más puzzles que nunca

165 ACERTIJOS

Si lo habitual en los dos primeros juegos de la serie es que la historia principal se compusiese de 150 acertijos y luego contásemos con los descargables, en esta ocasión se ha ampliado el número de acertijos para poder solucionar el misterio de la carta que Luke escribe desde el futuro. Contaremos con 165 puzzles originales (algunos demasiado originales) y, como es habitual, las descargas semanales que irán completando el reto de acabarse los juegos del Profesor Layton.





> Cuidadísima puesta en escena, animaciones y diálogos. ¡DVD ya!
> Los puzles no dejan de ser un reto.
> Acaba una trilogía y se explican muchos secretos.

Arriba y abajo

> En ocasiones parecerá que ya hemos hecho alguno de los puzles.
> Queremos una versión Wii de Layton.

Detectives de cine

LLEGA A ESPAÑA LA PELÍCULA DE LAYTON

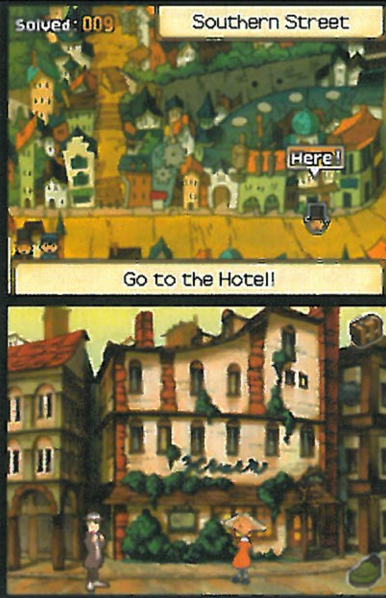
No existe una confirmación oficial de que podamos disfrutar de la película de Layton en el circuito comercial de cines, pero sí que será posible verla en pantalla grande en algún evento especial. El DVD, en cualquier caso, llegará a España muy pronto y, como no podía ser de otra forma, completamente traducido y doblado, según las informaciones de los trabajadores de Nintendo en nuestro país.

VUELA JUNTO A PETER PAN, DESPIERTA A LA BELLA AURORA...

habituales de los juegos anteriores se añade un último comentario que casi da la solución al puzzle para que nadie se quede atascado sin poder resolverlo.

Con *El Profesor Layton y el Futuro Perdido* se cierra la primera de las trilogías de Layton (ya hay una segunda en camino en Japón y un juego para 3DS que es totalmente independiente) y muchos de los personajes que hemos visto en los primeros dos títulos tendrán su pequeña (o grande) intervención en este episodio de las aventuras de los detectives londinenses. Por cierto, Londres es protagonista en la extraña historia de esta aventura, ya que se convierte en el escenario en el que Layton y Luke viajan al futuro (diez años) para resolver el enigma de un científico que asegura haber inventado una máquina del tiempo. Una extraña carta, un experimento ante una multitud, una relojería en un barrio apartado de Londres y las desapariciones de varios científicos se convierten en el escenario perfecto para lanzar esta nuevo juego de acertijos que a los seguidores de Layton les seguirá gustando como en la primera ocasión y que convertirá en fieles de su religión a los que no lo hayan probado antes. ■



Interferencias


REGRESO AL FUTURO II · SHERLOCK HOLMES · EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA...

Profesor Layton y el Futuro Perdido

DS

Género: **Puzzles**
Desarrolladora: **Level 5**
Editora: **Nintendo**
Precio: **40,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.5	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.5	8.5



Nota final

9.1

La opinión

LA ÚNICA PEGA que podemos ponerle a Layton es que ya lo hemos jugado y se repite, ¡pero es tan divertido! Cualquiera que tenga una DS debe descubrir este juego y el placer de resolver puzzles mientras te cuentan una historia.


Por Ch. Antón



360 PS3 PC FRONT MISSION EVOLVED

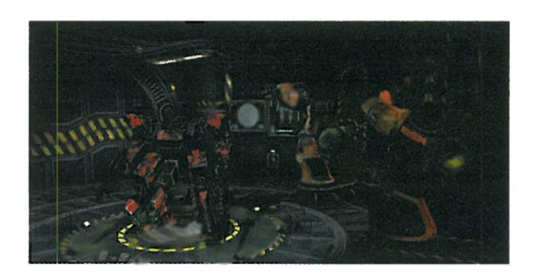
TU 'YO ROBOT' DE 50 METROS DE ALTURA

La aclamada saga de mechas de Square-Enix, aparece por primera vez en la actual generación de consolas con un título desarrollado fuera de Japón

Lo primero que sientes cuando empiezas a controlar a tu mecha, aquí llamado wanzer, es poder. Tras el tutorial y la explosión que da lugar a una guerra entre naciones poderosas -imaginarias-, empiezas a recorrer las calles de Nueva York en busca del origen del incidente, cerca de un ascensor que asciende hasta las estaciones espaciales que orbitan alrededor del globo.

Poder, fuerza bruta a 50 metros del suelo mientras recorrer las calles de Nueva York, en laa que lo único que verás será coches abandonados y enemigos: otros wanzer, helicópteros, tanques o incluso valientes soldados con lanzamisiles a los que pisar es un despiadado placer.

Pero el mecha es pesado. No es lo mismo ir a pie que montar en uno de estos, en el que cada paso supone un gasto de energía enorme. Salvo este aspecto y por la ausencia de coberturas, *Front Mission Evolved*, en sus fases de wanzer se asemeja mucho a cualquier otro juego de acción en tercera persona: disparos, cohetes, golpes cuerpo a cuerpo, movimientos



El hangar

TU WANZER A MEDIDA

Uno de los elementos más interesantes de *Front Mission Evolved* es el hangar, en el que podrás modificar todos los elementos del wanzer que quieras. Divididos en torso, dos brazos y piernas en conjunto, podrás cambiar armas, incluir habilidades nuevas (más munición, protección con escudo...) o pintarlo a tu gusto con el dinero que ganes en las misiones. Tu wanzer cambia muchísimo en función de lo que selecciones.

TU WANZER SE DAÑA por partes: brazos, piernas y torso. Si éste último queda a cero... Game Over. Aunque es la única parte que se regenera...

EN NUEVA YORK EMPIEZA la historia: un ataque de una fuerza desconocida destruye una base militar con un ascensor espacial.

EDGE ES UNA HABILIDAD que te permite ralentizar el tiempo y hacerte invencible durante un corto espacio de tiempo.

LAS FASES A PIE no alcanzan el nivel general del juego, pero aportan variedad.

>La variedad general: escenarios, fases a pie y en wanzer... Cada nivel es muy diferente al anterior.
>El hangar, todo un filón con elementos roleros.

Arriba y abajo

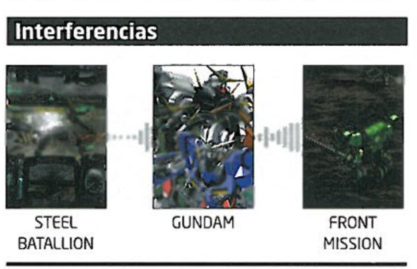
>Los escenarios están muy abandonados.
>Técnicamente no está a buen nivel.
>La inteligencia artificial es muy mejorable.

de evasión... Aunque no todo es lentitud y pesadez. Existe una barra de energía que permite planear o deslizarse por el suelo muy rápidamente por un corto espacio de tiempo. Este movimiento será fundamental para esquivar los ataques enemigos, que de otra manera te comerías con patatas. Estarás continuamente moviéndote rápido, parándote para disparar y volviendo rápido a tu cobertura, a la vez que gestionas la barra de energía para no quedarte sin ella en terreno abierto, lo que con un par de enemigos cerca y en modo difícil significa la muerte.

Pero no sólo controlarás al wanzer. Existen algunas fases en la que jugaremos a pie con el protagonista de la historia, Dylan Ramsay, en niveles muy parecidos a cualquier título en tercera persona. Rinden a un sorprendente buen nivel, obviamente no igual que en las fases sobre mecha, ya que son minoritarios, pero lo suficientemente bien como para que la frescura que aportan se agradezca.

A esto hay que sumarle una buena variedad de escenarios (Nueva York, una Isla selvática del Pacífico, un portaviones en la Antártida) que dan como resultado un conjunto de niveles muy digno y diverso.

Interferencias



STEEL BATALLION · GUNDAM · FRONT MISSION

Y también tenemos que contar con el hangar, un espacio en el que personalizar y mejorar nuestro wanzer, que aporta una dosis de rol muy interesante y aún más variantes en la jugabilidad; y además el multijugador, con varios modos individuales y por equipos -competitivos y cooperativos- que aumentan exponencialmente las 10 horas aproximadas de campaña.

El resultado: un juego muy digno, notable. Tiene algunos fallos, como un pobre apartado gráfico, una escasa brillantez en los escenarios (muy abandonados) y una inteligencia artificial que desvirtúa algunas fases. Se podría haber trabajado más este aspecto, aunque probablemente haya sido un problema de presupuesto. No obstante, Double Helix ha hecho un buen trabajo. Otro buen *Front Mission*. ■

360 · PS3 · PC



Front Mission Evolved

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Double Helix**
Editora: **Koch Media**
Precio: **61,99 € (360,PS3); 40,99 €**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi




www.peg



Las notas

Gráficos	Sonido
7.8	7.8
Jugabilidad	**Adicción**
8.4	7.9

Nota final



La opinión

ES VERDAD QUE los mechas no triunfan aquí, pero el toque de los californianos Double Helix los acerca al gusto occidental. Si te apetece probar un juego de acción diferente quizá *Front Mission* sea una buena opción. Se ha realizado un trabajo notable.



Por D. Navarro

PC 360



Gothic 4: Arcania

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Spellbound**
Editora: **JoWooD**
Precio: **59,90€ (360); 49,90€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos 8.0 · Sonido 8.5



Jugabilidad 8.5 · Adicción 8.0

Nota final



8.3

La opinión

UN BUEN TÍTULO de rol en tercera persona que mezcla el clasicismo con usos nuevos para consola y que satisfará a casi todo el mundo. Si tienes mono de rol puro, con *Arcania* tienes juego durante horas y horas. Eso sí, si puedes elegir, hazte mejor con el de PC.



Por D. Navarro

PC 360 GOTHIC 4: ARCANIA



ROL DEL CLÁSICO, USOS ACTUALES

El primer *Ghotic* sin Piranha llega con dos retos: conseguir conquistar el mercado norteamericano y el de las consolas. ¿Cómo? Simplificándose pero sin perder su esencia.

>La historia, puro clasicismo rolero.
>Su duración, tremendamente extensa.
>Los escenarios, muy bien elaborados.

Arriba y abajo

>A los más clásicos les parecerá simplificado.
>En consola algunos controles son complicados.
>El modelado de los personajes es pobre.

Quizá el mayor problema con *Arcania* lo tengas si jugaste a los anteriores. *Gothic IV* sigue siendo un título de rol hardcore, pero el sistema se ha simplificado para adaptarse al juego en consola y al mercado norteamericano, un pelín menos acostumbrado al rol puro que el europeo. Por ello, veremos una serie de menús que recuerdan más a *Fable II* que a los anteriores *Gothic* por su sencillez y visibilidad, que los que estén más acostumbrados al rol "suave" agradecerán.

Sin embargo, esto y un pobre apartado gráfico en consolas (en PC es ajustable aunque sigue sin ser su principal fuerte) es lo único que te puede echar atrás a la hora de adquirir este título. Por lo demás lo tiene todo para los amantes del género o para cualquiera que se quiera acercar a su historia. Ésta se sucede 10 años después de los sucesos del tercero, y el antaño prota, Robar, ahora es un Rey despiadado con el que tenemos que acabar. Desde este punto de partida, te esperan más de 80 horas (40 de historia principal y 40 de secundaria) de puro rol: todo tipo de armas y armaduras, magias, un árbol de desarrollo complejo pero bastante claro y clásico... y un sistema de accesos directos con teclado en PC (hasta 49 teclas) y con cruceta y gatillo en consola (8 en principio, aunque es modificable, similar a Dragon Age).

Si te gusta el rol occidental más clásico, *Ghotic IV* es una de las mejores opciones que hay este año, pero mejor en PC. ■

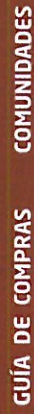


LA VERSIÓN DE PS3 se ha retrasado hasta el 2011.





EL JUEGO ESTÁ TOTALMENTE doblado al castellano, un acierto, aunque los dobladores podrían haberle puesto un poco más de énfasis...



PC



Mount&Blade Warband

Género: **Acción**
Desarrolladora: **TaleWorlds**
Editora: **Paradox Interactive**
Precio: **30,50€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos

6.0

Sonido

8.0

Jugabilidad

9.0

Adicción

8.5

Nota final


8.5

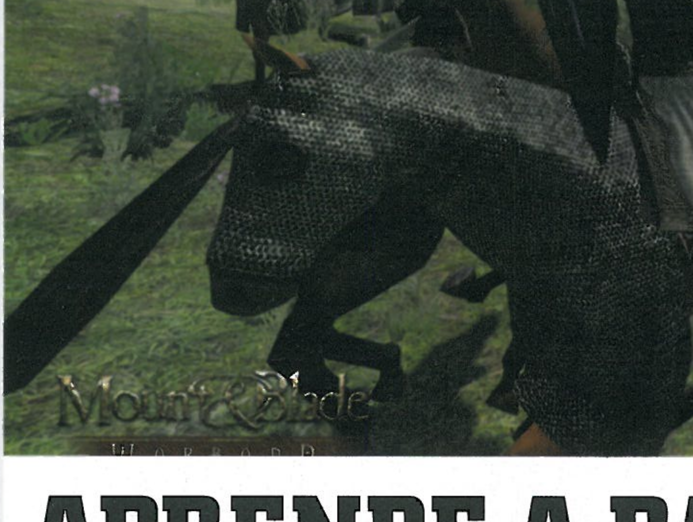
La opinión

TAN SÓLO NOS gustaría ver en un futuro un *Mount & Blade* algo más cuidado técnicamente. En cuanto a jugabilidad y posibilidades, es un gran título. Y su mayor baza, la comunidad, nos asegura horas de aventuras múltiples.



Por Duardo

PC MOUNT & BLADE WARBAND



APRENDE A BASE DE HIERRO DURO

Mount & Blade evoluciona con este *Warband* y ofrece más horas de exploración, simulación de lucha medieval y mucho online. La comunidad lo apoya.

El título que nos ocupa supone una curiosidad dentro del parque de juegos de para PC. Apoyado por una activa comunidad de usuarios, la cantidad de mapas, mods y actividades alrededor de *Mount & Blade* lo convierten en una apuesta de largo recorrido.

Si se le puede echar algo en cara es su calidad gráfica irregular y su aspecto de título arcaico. Pero como suele ser habitual en el mundillo de los videojuegos, las apariencias engañan, y esta vez para bien. Tras su poco atractivo envoltorio, *Mount & Blade* es un juego que ofrece un híbrido de juego de rol y estrategia con simulación (y acción, por supuesto) muy bien equilibrado y que al que suscribe le recuerda a los tiempos del mítico *Iron Lord*.

En *Mount & Blade* definirás un personaje a partir de unos arquetipos, definirás su historia y su hoja de personaje y la zona de inicio del extenso mapa de Calradia, un universo medieval sin magia donde comenzarás tu periplo para convertirte en señor o incluso en Rey. La idea es formar tu ejército a base de contratos y alianzas, aceptando y resolviendo misiones que te serán encomendadas tanto por señores locales como por sus contrincantes. Calradia está en guerra constante y la diplomacia y los contratos de servicio son muy importantes.

A la hora de luchar, el juego muta en una suerte de *Total War* en tercera persona donde entra la simulación: la dualidad protección-ataque que depende de tu habilidad al dirigir golpes y paradas o la lucha a caballo, son espectaculares. Podrás dar órdenes a tus unidades, colocando arqueros a distancia, infantería y caballería al ataque, etc...

La economía será también muy importante, pudiendo examinar mercados para vender bienes entre ciudades.

Mount & Blade es uno de los mejores títulos de PC en cuanto a desarrollo y posibilidades.

Multijugador

OTRA VUELTA DE TUERCA

Por si fuera poco, *Mount & Blade* ofrece batallas multijugador de hasta 64 jugadores simultáneos en mapas Deathmatch, Deathmatch por equipos, Captura la bandera, Conquista o los geniales Batalla y Asedio, donde descubriréis por qué en la campaña las ciudadelas están tan bien detalladas...
Por otra parte, es posible modificar el juego completamente, por lo que *Mount & Blade* hace las veces de motor para que luego la comunidad explote sus posibilidades. Hemos visto mods en el Antiguo Egipto, otros que incorporan a los Vikingos como facción en liza, etc.

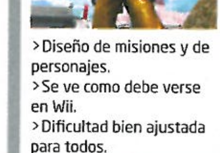












>Diseño de misiones y de personajes.
>Se ve como debe verse en Wii.
>Dificultad bien ajustada para todos.

Arriba y abajo

>Apetece puntero para algunas acciones
>Algunos paseos llegan a hacerse demasiado pesados.



LUCHA TÚ SOLO CON TODO JAPÓN EN CONTRA

Estos héroes samuráis se cargan a cientos de rivales con un solo combo y además van de superestrellas. Espectáculo y acción totalmente garantizados.

Cuenta la historia nipona que en el periodo Sengoku (s. XV-XVII) surgieron grandes héroes que lucharon por sus tierras antes de la unificación. Que la venganza, la traición o el destierro cruzaron sus destinos en el campo de batalla. Y que casi tenían súper poderes, utilizaban artilugios futuristas o parecían estrellas del pop. Bueno, esto último lo aporta el videojuego, pero de otro modo quedaría todo muy aburrido.

Samurai Heroes pone al jugador en la piel de un buen puñado de estos héroes superdotados. Repartiendo jarabe de palo entre las hordas rivales y sin caer en combate deberá imitar sus hazañas legendarias. Esta lucha sin descanso frente a pelotones y jefazos es el centro del juego, desplegando combos y ataques especiales al estilo de cada héroe. 100, 200... hasta 600 enemigos derrotados en cadena, a golpes o incluso a disparos.

Aunque suene repetitivo, el control bien ajustado, la variedad y espectáculo de las situaciones en batalla completan un juego realmente divertido. El manejo se ha planteado con el Mando Clásico Pro en mente (y en Japón se vendía en pack con el juego), lo que no quita que no se pueda manejar con el Wiimote y el Nunchuk. Aun así, prácticamente se ignoran las posibilidades de detección de movimiento y apuntado, algo que se antoja aprovechable con más de un héroe. Más allá de combatir hay ligeros toques estratégicos y un buen montón de objetos y mejoras para conseguir, amén de un modo cooperativo a pantalla partida.

Mezclando tantas virtudes es fácil pasárselo en grande luchando con estos héroes. Puedes empezar con uno de unas características y ver desde lejos cómo sigue la historia en otras regiones, o cambiar a otro y descubrir las mini pelis que cuentan su trama. Hay desafío y cuentos estrambóticos para rato. ■

Tecnología MT Framework

BELLEZA SAMURAI

Como suele ocurrir con Capcom, el apartado visual supera a la media de Wii con creces, incluso con tanto lío en pantalla. Que se trate de un título multiplataforma (también en PS3) no ha dejado a la consola de Nintendo con la peor parte. La 'culpa' la tiene la versión Lite de la tecnología MT Framework, una adaptación ejemplar.







Sengoku Basara : Samurai Heroes

Género: **Beat 'em up**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Capcom**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Idioma:
Voces:
Textos:

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.8	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.5

Nota final



La opinión

UNOS PERSONAJES SURREALISTAS para reírse y tomarse de otra forma la historia del Sengoku. Con un control clásico muy fino, unas misiones muy variadas y una presentación estupenda (con introducciones CG) llega como una oferta diferente y con garantías.



Por Ch. Antón

DS LAST WINDOW





Last Window: El Secreto de Cape West

Género: **Aventura gráfica**
Desarrolladora: **CING**
Editora: **Nintendo**
Precio: **36,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.6	8.0

Jugabilidad	Adicción
8.5	9.0

Nota final



8.7

La opinión

LAST WINDOW ES un final de lujo para una pequeña saga que brilla con luz propia. Imprescindible para quienes disfrutaron de *Hotel Dusk*, y recomendado a todos aquellos que busquen una aventura gráfica profunda y diferente.



Por Ch. Antón

LA OBRA PÓSTUMA DEL estudio de desarrollo especializado en aventuras gráficas para Nintendo.

UNA NUEVA NOVELA NEGRA PARA DS

Los creadores de *Hotel Dusk* traen de vuelta a Kyle Hyde en una intrigante historia en dónde nos remontaremos al pasado del protagonista.

> Una historia genial.
> Un apartado artístico sobresaliente.
> Gran traducción al castellano.

Arriba y abajo

> Ritmo algo lento en algunos tramos.
> Escasez de minijuegos.

Desde el lanzamiento de Nintendo DS, CING ha sabido marcar su territorio como una desarrolladora con personalidad. Desgraciadamente se declaró en bancarrota hace unos meses, pero aun así ha podido sacar al mercado este genial ***Last Window: El Secreto de Cape West***, una perfecta continuación para el soberbio título que ya fue *Hotel Dusk*, y que tiene lugar un año después de los acontecimientos de su predecesor. Sabiendo que si algo funciona no debe cambiarse, la nueva aventura protagonizada por el vendedor a domicilio y ex policía Kyle Hyde mantiene todas las bondades de su antecesor.

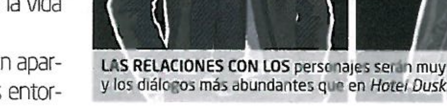
Kyle llega un día a su casa y al abrir el buzón se encuentra con una misteriosa carta que le llevará a investigar lo que parece un crimen cometido 13 años atrás en el mismo bloque de apartamentos en el que vive. Un crimen relacionado con algunos acontecimientos que ocurrieron en el mismo lugar veinticinco años antes, estrechamente relacionados con la vida personal del protagonista.

CING ofrece esta novela negra con un apartado visual y artístico de lujo, con unos entornos tridimensionales completos y llenos de detalles que explorar y con pequeñas dosis de minijuegos en los que utilizar ingeniosamente las características táctiles de Nintendo DS. Por otro lado, unos personajes secundarios muy bien definidos y una trama profunda llevada con inteligencia son los elementos que convierten ***Last Window*** en un título sobresaliente. Además, a medida que vayamos avanzando se irá escribiendo la historia a modo de novela, para aquellos que quieran vivir la aventura de una forma diferente. ■









LAS RELACIONES CON LOS personajes serán muy detalladas, y los diálogos más abundantes que en *Hotel Dusk*.



Wii EL INTRÉPIDO BATMAN



El intrépido Batman

Género: **Beat 'em up**
Desarrolladora: **WayForward Technologies**
Editora: **Warner**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-3**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	8.0

Jugabilidad	Adicción
7.5	7.5



Nota final



La opinión

UNA GRAN ADAPTACIÓN de los dibus y, otra vez más, una lección de dominio 2D de Wayforward. Sabiendo de qué son capaces, ni a la audiencia de la serie ni a los jugadores de siempre les habría sobrado un nivel extra de complejidad para sacarle algo más de partido al juego.





Por Ch. Antón

QUE VIVAN LOS TORTAZOS RETRO

Ahora Batman no va de negro sino de gris y morado. Y se ha arreglado la voz para decirles cuatro cosas a los malísimos.

Pon una hucha al lado de tu Wii y un par de taburetes de bar frente a la tele, pues no te faltará nada más para pasar un buen rato compartiendo este arcade de la vieja escuela como hicieras en los salones recreativos hace unos años. No hay gamer que se precie al que este *Batman* horterilla y cómico no le saque una sonrisa. No hay nadie que no disfrute de un beat 'em up de scroll lateral a dobles, y muchos echamos de menos los juegos de este corte más allá de *Mario* y otros de plataformas (Oh!!, gracias a ti también, *Scott Pilgrim*).

Por otro lado, Warner ha fichado a uno de los mejores estudios para la causa, y se nota en el trabajo de animación o artístico. En Wayforward son expertos en 2D, por lo que la factura de este arcade está a la altura de sus otras obras. Sin embargo, la acción y el diseño de niveles se quedan en un intrascendente punto medio entre la pausa del bellísimo *A Boy and his Blob* (pronto en 3DS) y la emocionante dificultad de *Contra IV*. ■



> Batman y diez más: los compañeros le dan vidilla.
> Un juego para dos: o un colega o la IA.
> Presentación tipo capítulos de la serie.

Arriba y abajo

> Estos juegos deberían tener un modo difícil para enganchar a adultos.
> Se queda un poco corto y el combate es simplón.



Pawn! y Swooosh!

LA ADAPTACIÓN DE LA SERIE

La adaptación de la serie animada de *El Intrépido Batman* (Cartoon Network) es la mejor oportunidad para tomarse al personaje de DC algo menos en serio, sobre todo tras la invasión de oscuridad y enfado de Nolans, Arkhams y compañía. Estás en los dibujos animados y eres un súper héroe súper intrépido, ¡cambia esa cara! Conviértete en un animal, ejecuta un ataque de colorines o llena la pantalla de chistes malos. La presentación y el ambiente de este juego son capaces de picar a más de uno a probar con los capítulos en la tele. Aún así, tememos que apetezca lo mismo repetir las partidas que las sesiones de dibus, y eso se podría haber evitado con algo más de 'chicha'. Risas y un buen rato pasarás, pero ya dos o tres no estamos muy seguros.



JUEGOS REUNIDOS CON SABOR CLÁSICO A WII

Nintendo recopila, rediseña y mejora cualquier juego de juegos anterior en una fiesta de inteligencia, habilidad, color y sonido para disfrutar, sobre todo, en grupo.

Nunca ha sido difícil para Nintendo demostrar cómo se deben hacer las cosas bien sobre su plataforma. Party games o 'juegos de juegos' hay a montones pero el que no se pierde en los modos, se pierde en personajes graciosos que quieren ser demasiado protagonistas. *Wii Party*, la apuesta de Nintendo, tiene todo lo que ha de tener uno de estos juegos, decenas de posibilidades -porque no a todo el mundo le gustan los mismos modos- y un especial foco sobre la experiencia multijugador. Al fin y al cabo, jugar a uno de estos juegos es algo que se hace con la familia o los amigos y se trata de competir o colaborar, de conseguir algo con el otro o a pesar del otro... y el juego de Nintendo propone 13 modalidades (con varios juegos cada una de ellas) que van desde la habilidad para pasarse el mando y presionar el botón adecuado a conseguir identificar los sonidos de los animales que aparecen en pantalla, o conseguir equilibrar un barco y todo su pasaje a base de completar mini-juegos de carreras, disparos y demás.

Dos cosas destacan en este *Wii Party* por encima del resto: que se sale de la pantalla para jugar en algunos de los modos, sugiriendo juegos por toda la habitación o casa en los que la pantalla sólo es un apoyo; y, en segundo lugar, el interés por convertirlo en un juego para dos o más ha llevado a Nintendo a empaquetar el juego con un segundo mando de regalo por el precio habitual del juego, para que nadie se pierda su fiesta en compañía. ■


UNA VERSIÓN 'NINTENDIZADA' DE la 'oca' llega a través de tu pantalla.


LA HABILIDAD CON EL mando puede ser tan útil como el uso del coco.



LOS PERSONAJES PROTAGONISTAS DEL juego son los Miis.

CADA WII PARTY REGALA UN SEGUNDO MANDO



Wii Party

Género: **Party games**
Desarrolladora: **NdCube**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos  7.0
Sonido  8.5
Jugabilidad  8.8
Adicción  7.0

Nota final

8.1

La opinión

IGUAL QUE UNO tiene un parchís o un Trivial en casa, todo usuario de Wii debería hacerse con *Wii Party* 'por lo que pueda pasar'. Es tal la variedad de juegos y propuestas que, seguro, alguna encaja con la situación y compañía con la que te encuentres. Bien resuelto técnicamente, es un básico del catálogo.



Por Ch. Antón

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

BLADE KITTEN

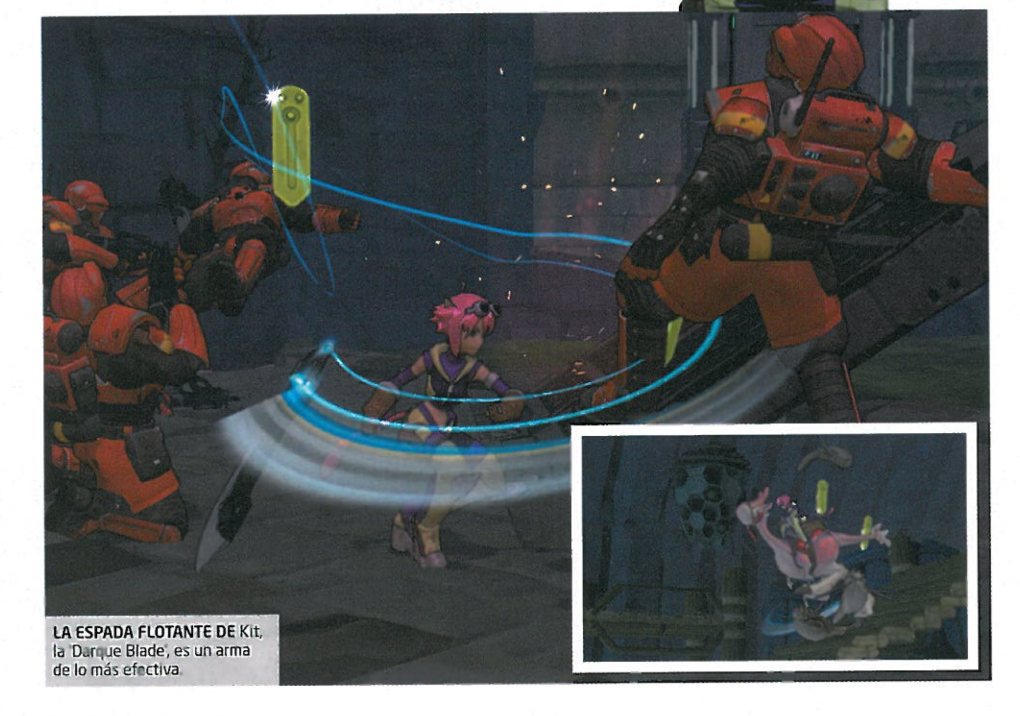
UNA GATITA CON MUY MALA LECHE

Atari nos trae las aventuras de una peculiar cazarrecompensas espacial que salta de las páginas del cómic a las videoconsolas con mucho estilo.

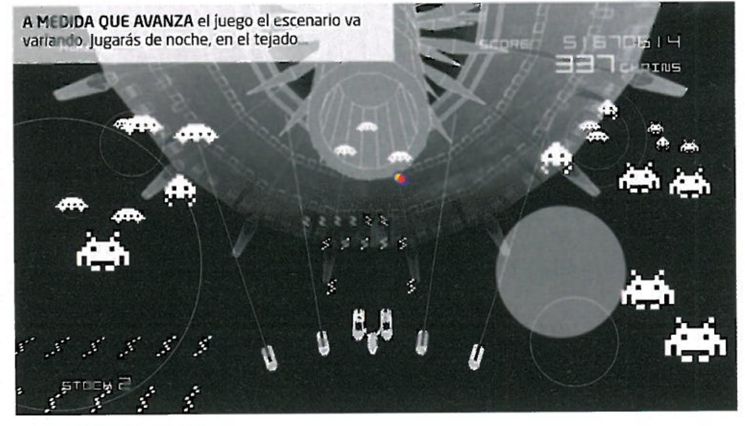
Blade Kitten, también conocida como Kit Ballard, es una temeraria cazarrecompensas del lejano sistema planetario de Korunda. Ella pertenece a una extraña raza alienígena, mezcla entre humanos y felinos. Con sus orejas puntiagudas y su cola rosa, es el temor de la galaxia. Este juego, desarrollado por Krome Studios, está basado en el comic del mismo nombre, creado por el artista Steve Stamatiadis.

El juego es un entretenido 'hack and slash' de scroll horizontal, donde manejaremos a Kit y a su genial espada flotante, que levita junto a ella y que resulta un arma muy útil y destructiva, tanto para eliminar enemigos como para activar puzzles. Pero, además, Kit va a compañada de una adorable mascota, Skiffy, que nos ayudará a recoger ítems, abrir compuertas y eliminar amenazas. Un juego muy completo, extenso y con un aspecto técnico sobresaliente.





LA ESPADA FLOTANTE DE Kit, la 'Darque Blade', es un arma de lo más efectiva.

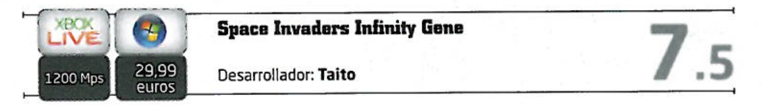


A MEDIDA QUE AVANZA el juego el escenario va variando. Jugarás de noche, en el tejado...

Space Invaders Infinity Gene

MARCIANITOS FOREVER

A nadie se le escapa que los monocromos y pixelados marcianitos del *Space Invaders* forman parte ya de nuestro material genético. Por eso Taito y Square Enix han lanzado una versión definitiva del clásico que puedes descargar en tu 360 o en tu PS3. El juego comienza con su versión más clásica, pero enseguida el juego se transforma y nos presenta una locura de niveles que se generan de manera aleatoria. Hasta tiene un modo de generar escenarios basados en la música de tu consola.





3
www.pegi.info
"Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago. Tanto PlayStation®Network como PlayStation®Store están sujetas a las condiciones de uso y no están disponibles en todos los idiomas y países. Para obtener más información, consulta eu.playstation.com/terms. Los usuarios menores de 18 años deberán contar con consentimiento paterno.
SEGA
PlayStation Network
SONIC THE HEDGEHOG 4
EPISODE I
TARJETAS PREPAGO 50 20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS JUEGOS Y CONTENIDOS.
Como la nueva aventura de Sonic en Sonic The Hedgehog 4 Episode I.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Descárgate el nuevo juego de Sonic para PlayStation3
de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 ó 50 euros.
Y olvídate de la tarjeta de crédito.
Sonic vuelve a sus orígenes con el estilo de juego que le hizo tan divertido
y emocionante. Continúa la historia donde se quedó en "Sonic&Knuckles".
Recorre los increíbles mundos de Sonic al más puro estilo 2D,
con un aspecto e imagen totalmente renovado
y adaptado a los tiempos, pero con la diversión de siempre.
¡El juego de Sonic que estabas esperando!
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
€50
PlayStation Network
PlayStation®Network
Más información en http://es.playstation.com/psn
SONY
make.believe

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



Demon Soul's



Consigue todos los trofeos del juego.

Bronce:

› **Old king:** Conquista el antiguo reino de Doran.

› **King`s Flying Dragon:** Derroca al Demonio "King`s Flying Dragon".

› **The One to Master Hardness:** Obtén el arma de piedra más fuerte.

› **The One to Master Sharpness:** Obtén el arma de piedra más afilada.

› **The One to understand the difference:** Obtén el arma Minagi de piedra.

› **The One to Master Shock:** Obtén el arma Nibi de piedra.

› **The One to Master Cutting Attack:** Obtén el arma de piedra más punteada.

› **The One to Master the Viscous Bow:** Obtén el mejor arco de acero de hilo de araña.

› **The One to Master Poison:** Obtén el mejor arma de piedra de mercurio.

› **The One to Master Fire:** Obtén el mejor arma de piedra de Dragón.

› **The One to Master Blood:** Obtén el mejor arma de piedra succionadora.

› **The One to Master Life:** Obtén el mejor arma de piedra de "Medulla".

› **The One to Master the Moonlight:** Obtén el mejor arma de piedra de luz de luna.

› **The One to Master Moon Shadow:** Obtén el mejor arma de piedra de sombra de luna.

› **The One to Master Blessing:** Obtén el mejor arma de piedra oscura y ligera.

› **The One to Master Shade:** Obtén el mejor escudo de nube delgada.

› **Phalanx:** Derroca al demonio "Phalanx".

› **Knight of the Tower:** Derroca al demonio "Knight of the Tower".

› **Battened Knight:** Derroca al demonio "Battened Knight".

› **The Judge:** Derroca al demonio "Judge".

› **Old Brave Warrior:** Derroca al demonio "Old Brave Warrior".

› **Idol of the Idiots:** Derroca al demonio "Idol of the Idiots".

› **Man Eater:** Derroca al demonio "Man Eater".

› **Hill Accumulator:** Derroca al demonio "Hill Accumulator".

› **Impure Giant:** Derroca al demonio "Impure Giant".

› **Takaashi Armored Spider:** Derroca al demonio "Takaashi Armored Spider".

› **The One Hidden in the Flames:** Derroca al demonio "The One Hidden in the Flames".

Plata:

› **Incarnation of the King:** Derroca al demonio "Incarnation of the King".

› **Storm King:** Derroca al demonio "Storm King".

› **Yellow-rob Elder:** Derroca al demonio "Yellow Robe Elder".

› **The Maiden Asutoraea:** Derroca al demonio "The Maiden Asutoraea".

› **God of the Dragon:** Derroca al demonio "God of the Dragon".

Oro:

› **Wise:** El Único adquirirá todas las magias.

› **Saint:** El Único adquirirá todos los milagros.

› **Hidden One:** El Único adquirirá todos los anillos.

› **Soldier:** El Único adquirirá todo el equipamiento.

› **The One to connect the world:** Guiando a la bestia hacia su sueño, has parado y conectado el mundo.

Platino:

› **Strong Soul:** Obtén todos los Trofeos del juego.





Dragon Age: Origins



Consigue ventajas para el juego usando los trucos. Ojo, es aconsejable hacer una copia de seguridad antes de variar cualquier parámetro del juego para evitar posibles problemas futuros.

Primero, crea un acceso directo del juego en tu escritorio de "daorigins.exe", este archivo se encuentra en C: / Juegos / Dragon Age / bin_ship / daorigins.exe o donde instalásemos el juego. Una vez tengas creado el acceso directo acede a las propiedades de éste y añade en la parte final del archivo: -enabledeveloperconsole

Quedaría así:

› **C: / Juegos / Dragon Age / bin_ship / daorigins.exe-enabledeveloperconsole**

Ahora durante el juego podrás acceder a la consola de trucos pulsando (°). Lo que se mostrará no será un apartado especial donde introducir los trucos, sino una línea de símbolos en la parte superior de la pantalla donde podremos insertar los códigos, es aconsejable pulsar la tecla de retroceso un par de veces antes de empezar a escribir el truco.

También podemos acceder al archivo keybindings.ini que se encuentra en Mis documentos/ BioWare / Dragon Age / Settings y en la línea "OpenConsole_0 = Teclado: Button_X" sustituir X por una tecla que no se emplee en el juego para alguna de las opciones de éste.

Ahora, para que se muestre la línea de símbolos en la parte superior de la pantalla deberemos pulsar la tecla que previamente hayamos asignado.

Los códigos son los siguientes:

› **runscript pc_immortal:** Modo Dios

› **runscript addxp X:** Añadir experiencia (sustituye X por un valor).
› **runscript zz_money X:** Añadir dinero (sustituye X por un valor). Añadimos monedas de cobre, 1000 monedas equivalen a 1 de oro).
› **runscript killallhostiles:** Matas a todas las criaturas hostiles del área.
› **runscript zz_addparty NPCname:** Añades un miembro al grupo (sustituye name por el personaje que quieras).
› **runscript selectparty:** Pantalla partida.
› **runscript ai off:** Desactiva la AI.
› **runscript zz_pre_demo2:** Teletransporta al jugador y al grupo a Ostagar.
› **runscript zz_pre_strategy:** Teletransporta al jugador y al grupo a Duncan's fire en Ostagar.
› **runscript healplayer**: Curas al jugador y al grupo.
› **runscript chargen:** Pantalla origen.
› **runscript zz_addparty:** Te permite romper el límite de compañeros de equipo.
› **runscript zz_dropparty:** Eliminas todo el grupo.
› **runscript zz_talk_nearest:** Hablas con el NPC más cercano.
› **runscript zz_addapproval X YY:** Aumentas el nivel de aprobación de un compañero (X= Compañero, XX= Cantidad).
Códigos de los personajes:
› **1:** Alistair
› **3:** Morrigan
› **5**: Shale
› **6:** Sten
› **7:** Zevran
› **9:** Eiliana



Shank

Desbloquea nuevos trajes y apariencias
› **Apariencia DeathSpank**: Completa la campaña para un jugador en cualquier nivel de dificultad. Vuelve a empezar y después pausa el juego e introduce la siguiente secuencia: Arriba, X, Abajo, B, Izquierda, Y, Derecha, A.

Trajes y apariencias desbloqueables:
› **Traje 2p:** Completa el juego.
› **Traje Ninja blanco:** Ejecuta un combo de 100 golpes.
› **Traje y equipacion Ninja Rojo:** Ejecuta un combo de 150 golpes.
› **Traje Grindhouse:** Obtén 100 muertes con la motosierra.
› **Apariencia Horror Shank:** Obtén 100 muertes con la motosierra.
› **Traje amarillo:** Obtén un total de 1000 muertes.
› **GIMP:** Elimina a 500 criaturas (ratas, murciélagos, etc)
› **Apariencia Wildman Shank (Logan/Lobezno):** Completa la campaña para un jugador en el modo Difícil.
› **Apariencia Espartano:** Completa la historia previa (Cooperativo)
› **Dance Shank**: Completa la campaña para un jugador en el modo Normal.
Concept Art desbloqueables:
› **Concept Art 1**: Obtén 100 muertes usando granadas.
› **Concept Art 2:** Obtén 100 muertes usando el cuchillo.
› **Gamer Picture desbloqueable**: Para conseguirlo, elimina a 100 enemigos con la escopeta.





Metroid: Other M

Desbloquea los diferentes extras.
› **Modo Difícil:** Completa el juego habiendo obtenido el 100% de los objetos.
› **Explorar con libertad la nave Botella:** Tras derrotar al Jefe final y completar el juego en el modo Normal, cuando terminen los créditos finales del juego, carga la partida guardada y Samus podrá explorar la nave botella, disponiendo de las bombas de energía, además de poder obtener los objetos que no hubieras conseguido en la anterior partida.
› **Desbloquear el modo Teatro y el modo Galería:** Completa el juego por primera vez.
› **Modo Vídeo:** Completa el juego por primera vez y esta nueva opción se desbloqueará en el menú principal.

Capítulos modo Teatro:
› **Capítulos 1-26:** Derrota al Jefe Final del modo Historia.
› **Capítulos 27-30:** Completa el juego.

Páginas modo Galería:
› **Páginas 1-4:** Derrota al Jefe Final del modo Historia.
› **Páginas 5-7:** Completa el juego.
› **Página 8:** Completa el juego con el 100% de los objetos.

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Dante's Inferno (PSP)

› **Almas ilimitadas**: A veces, Virgilio aparece cerca de los puntos de guardado. Si te acercas a él y presionas R narrará una parte de la historia. Si vuelves hacerlo, Virgilo contará algo más y te dará algunas almas. Una vez obtengas las almas guarda la partida y suicídate o carga la partida desde el punto guardado. Virgilio volverá aparecer y obtendrás más almas. Así pues, puedes realizar este truco cuantas veces desees para abastecerte de almas.



Max & The Magic Maker

› **Doble expresso**: Supera cinco récords de velocidad durante el juego.
› **Super Max**: Obtén 40 coleccionables.
› **Campo de juegos**: Obtén 150 coleccionables.
› **Lápiz al máximo**: Obtén 400 coleccionables.



PSP
Marvel Ultimate Aliance 2

DESBLOQUEA TODOS LOS PERSONAJES Y VARIAS VENTAJAS

En "Datos del Héroe" o "Seleccionar Equipo" introduce las siguientes secuencias de movimientos:

· **Máximo de dinero:** Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo.

· **Todos los héroes alcanzan el nivel 99:** Abajo, Arriba, Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo.

· **Desbloquear todos los personajes:** Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha.

Antonio Suárez / Valencia

iPhone > Faster Puzzle

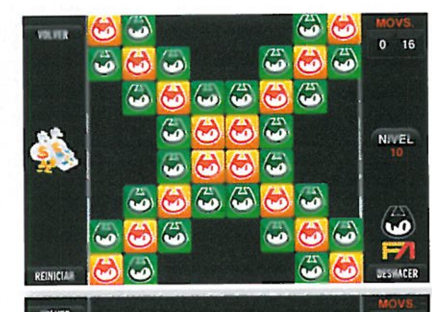
Puzzles de colores

DESAFIOS PARA TU MENTE

Un adictivo juego de puzzles desarrollado en España y protagonizado por la marca de la superación, los desafíos y la velocidad, la marca de Fernando Alonso.

Faster es una imagen de marca española que quiere identificarse con los retos y la superación y a la que sirve de inspiración Fernando Alonso. La marca, al amparo del bicampeón mundial de Fórmula 1 asturiano comienza a distribuir una línea de ropa y complementos que prometen ser todo un éxito. Además, ahora lanzan un videojuego para iPhone, iPod y iPad que será el primero de una larga lista de juegos y aplicaciones móviles que serán la envidia de todos.

Este primer título es un juego gratuito de puzzles que lleva por título *Faster Puzzle* y que ya está disponible para su descarga en la Apple Store. El juego es tremendamente adictivo y nos plantea, en cada uno de sus cientos de rompecabezas, retos cada vez más complejos para





FASTERISO, LA MASCOTA DE Faster

resolver a base de ingenio y de unos dedos muy rápidos. La mecánica es simple, en pantalla aparecen decenas de cuadros de colores y el objetivo es conseguir que todos se vuelvan verdes. Pero cada nivel incluye nuevas trampas y nuevos colores para volvernos literalmente locos. cada casilla que pulsas cambia de color, pero también todas las casillas que la tocan.

Un título genial que permite publicar estadísticas online y publicar nuestros mejores tiempos en Twitter o Facebook. Si quieres ser tan 'Faster' como Fernando Alonso, pues ya sabes.... ■

Faster Puzzle

Desarrollador: **Faster**
Precio: **Gratis**
Lanzamiento : Ya disponible

8.2

iPhone, Java, Android... > Real Football 2011

FÚTBOL EN LOS DEDOS

El título de fútbol de Gameloft llega este año con algunas sustanciales mejoras y con David Villa como nueva imagen.

El tercer simulador en discordia en el mundo de los teléfonos móviles, después de *FIFA* o *PRO*, llega con su edición 2011. La experiencia de los franceses de Gameloft con su simulador futbolístico les precede, sobre todo en su versión de iPhone, donde fueron los primeros en lanzar su juego. Las bicicletas, vaselinas, paredes, elásticas y marsellesas arrastrando los pulgares sobre la pantalla son ya un clásico y, con la edición de este año, funcionan mejor que nunca.

El juego incluye 350 equipos, 14 campeonatos y la mayor parte de los nombres de los jugadores gracias a la licencia FIFPro. De la liga española no hay licencia



TOCA EN LA PANTALLA y remata ese centro.



sobre casi ningún jugador ni club, así que todos aparecen con nombres inventados, (menos el de David Villa), aunque prometen futuras actualizaciones. Tiene modo multijugador Wi-Fi o Bluetooth.

Real Football 2011

Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **5,49 €; 3 € (Smartphone)**
Lanzamiento : Ya disponible

8.0



NO IMPORTA SI SOMOS UNO, TRES, CINCO O NUEVE, JUGAMOS COMO 11.
Celebramos como equipo. Vestimos como equipo. Vencemos a nuestros amigos, vecinos y rivales como equipo. Admítelo... SOMOS 11.
EA SPORTS
FIFA 11
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
11
NO IMPORTA CUANTOS JUGUEMOS
SOMOS 11
YA A LA VENTA
GAME
Tu especialista en videojuegos
3
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation 2
PSP
PlayStation Portable
PlayStation Network
www.fifa.easport.com

JOYSTICK

THRUSTMASTER WARTHOG

UN MANDO DE ALTOS VUELOS

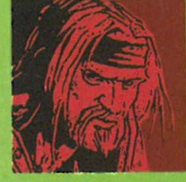
THRUSTMASTER mejora el Cougar y consigue una de las réplicas de aviación más espectaculares que hayamos visto.

Web: www.thrustmaster.com **Precio:** 399,99€

Thrustmaster ha presentado un mando para simuladores de vuelo espectacular. Réplica muy fiel del avión de ataque A-10C de la U.S. Air Force, está diseñado en conjunto con el parque de aficionados a este tipo de títulos.
El joystick llama la atención a simple vista: el propio mando, las palancas de potencia y las bases son metalizados, lo que le confiere un gran realismo.

El *Warthog* incluye 55 botones completamente programables, gestor de potencia doble (para dos motores), presión de las teclas igual que la del original. Es, además, totalmente desmontable para incorporarlo en cabinas personalizadas.
Además, incorpora el software T.A.R.G.E.T. que permite programar, probar y configurar los controladores de éste y otros mandos Thrustmaster. Un lujo!





Por Duardo

EXPERIENCIAS DE JUEGO

Tanto equipos como 'gadgets'. Pues sí, tenemos predilección por los mandos de avión de Thrustmaster, pero es que el nuevo Warthog es poco más que un caramelito. Además, el Asus G73 nos ha dado muchas alegrías.

ASUS ROG G73

UN LUJO DE PORTÁTIL

El gaming alcanza un nuevo nivel con este equipo de Asus, orientado a los jugadores con movilidad.

Web: www.asus.com **Precio:** 2099€



Asus renueva su gama ROG G con este nuevo *G73* y su hermano pequeño, el G53. Ambos, con gráfica nvidia G460 y 1.5 Gb de GDRAM y equipados con sistema 3dVision de nVidia y DirectX11, nos han parecido, sobre todo el *G73*, unas auténticas máquinas de matar a la hora de mover títulos punteros de PC.
Con hasta 8Gb de RAM y Core i7 620M de microprocesador, amén de sonido HD, pantalla LED, disos duros SSD y clasicos de hasta 620Gb, sus características sorprenden y nos parece la compra ideal para el jugador con necesidades de movilidad. El precio es orientativo, te recomendamos que configures tu equipo y hables con Asus.

¿SABÍAS QUÉ... ASUS ROG G73

...perfecciona y actualiza una de las series de portátiles para juegos que más nos llevan sorprendiendo en Marca Player? Tan sólo les alcanzan los modelos de Alienware, ahora en manos de Dell? ¿Cuál prefieres?

Nota final

LA MEJOR OPCIÓN para jugar de viaje y, además, llevarse un equipo tope de gama por un precio más que ajustado.

9.5


NARUTO
SHIPPUDEN
ULTIMATE NINJA
STORM 2
¡DESATA LA TORMENTA NARUTO EN TU CONSOLA!
También disponibles en edición coleccionista
· REVIVE LA HISTORIA DE SHIPPUDEN COMO SI FORMASES PARTE DEL ANIME
· DESAFIA A JEFES, LUCHA CONTRA TUS AMIGOS ONLINE Y MUESTRA AL MUNDO TU ESTILO NINJA
· JUEGA CON MAS DE 40 PERSONAJES INCLUYENDO PAIN, KILLER BEE, AKATSUKI SASUKE, SENNIN NARUTO...
· MULTITUD DE EFECTOS ESPECIALES, CAMPOS DE BATALLA DINAMICOS Y VARIOS MODOS DE JUEGO...
12
www.pegi.info
© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All rights reserved.
Game © 2010 NAMCO BANDAI Games Inc.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the microsoft group of compagnies and are used under license from Microsoft. Association.
"PS", "PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"" is a registered trademark of Sony Corporation.
www.naruto-videogames.com
XBOX LIVE
XBOX 360
PS3
PlayStation Network
CyberConnect2
BANDAI NAMCO Games
BANDAI

Comunidad



El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.

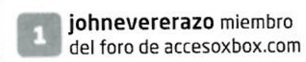


MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: ***marcaplayer@unidadeditorial.es*** con el asunto: **Comunidad Xbox 360**
Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio.

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?



1 johnevererazo miembro del foro de accesoxbox.com

"Se puede jugar de forma cooperativa al modo trayectoria de ***Fórmula 1 2010***?"

Respuesta: No. Por desgracia el modo trayectoria de ***F1 2010*** está diseñado únicamente para un sólo jugador.

2 victor.m miembro del foro de accesoxbox.com

"¿Qué significa el número que aparece en la derecha de la ficha del gamertag?"

Respuesta: Ese número indica cuántos años ha sido alguien un usuario GOLD de Xbox LIVE. No importa si ha habido periodos de Silver, ya que el tiempo GOLD se va acumulando. Los primeros usuarios de Xbox Live llevan un 7 acompañando a su ficha de jugador. ¿Cuantos lleváis vosotros?

Entra *www.accesoxbox.com* y plantea tus dudas.

3 Cristian F.R.
E-mail

¡Hola Marca Player! Soy aficionado a los juegos de conducción, y me gustaría saber si el próximo ***Need for Speed: Hot Pursuit*** tendrá modo online.
Otra pregunta. ¿***PES 11*** o ***FIFA 11***?¿Cuál es mejor teniendo en cuenta todos los aspectos? Muchas gracias.
PD: Me encanta la revista, seguid así.

Respuesta:
Yendo al grano: en este número de la revista podrás ver un avance bastante detallado de lo que puedes esperar del próximo ***Need for Speed***. Se trata de un gran juego de conducción que mezcla las raíces de la saga con la experiencia de *Burnout*. Tal y como ocurrió en esta saga en su última entrega, los modos de juego online son una parte importante de la experiencia de juego, casi hasta el punto de ser necesaria para poder disfrutar plenamente del título.
La elección entre ***FIFA*** y ***PES*** en sus ediciones de 2011 es simple: ***FIFA*** es mejor, aunque ***PES*** sigue fiel a sus raíces y por eso precisamente tendrá una legión de seguidores que no querrán dar una oportunidad al juego de Electronic Arts. Un abrazo, Crack.

4 Jaime Fernández
E-mail

Buenas gente de Marca Player, llevo unos meses leyendo vuestra revista y tengo que decir que es lo mejor que hay en el mercado ahora mismo. Dais una información completa y variada a la vez que entretenéis. Felicidades por ello y seguid así. Mis preguntas son:
1- Quisiera saber si hay noticias sobre el lanzamiento de un nuevo ***Project Gotham Racing***. Hace bastante desde que salió el magnífico *PGR 4*, y es extraño que no se sepa nada sobre una posible quinta entrega..
2- Igualmente me gustaría saber si está en marcha o hay algún proyecto para sacar al mercado la tercera parte de ***Half Life***. Después de esa obra maestra que fue *Half Life 2*, hay muchas ganas de más.
3- Por último, ya sé que es como un mito y un deseo casi irrealizable para muchos de nosotros pero, ¿Existe algún rumor, mas o menos cierto, acerca del desarrollo de la tercera parte de ***Shenmue***?

Respuesta:
Gracias por tus halagos, sólo intentamos hacerlo lo mejor posible.
1- Por el momento no hay nada oficial de ***PGR5***. Se da el caso de que los creadores de esta saga han sido comprados por Activision, por lo que no se sabe siquiera quien se ocupará de esta quinta entrega. Lo más probable es que Turn 10 estén ahora mismo con ello en secreto y que desvelen el proyecto durante el próximo E3.
2-Según Gabe Newell, responsable de Valve, los episodios de ***Half Life 2*** son esencialmente lo que podría llamarse *Half Life 3*. Actualmente se encuentran enfrascados en el desarrollo del tercero, aunque no se han confirmado plataformas ni fecha de lanzamiento.
3- Lamentablemente ***Shenmue*** va a quedar casi con toda probablidad en el limbo de manera indefinida. Esta franquicia nunca resultó rentable para Sega, por lo que ahora no parecen estar demasiado por la labor...

5 Elcaballeroscuro
E-mail

Hola equipo Marca Player, me llamo Daniel y tengo una gran duda.
Vendí mi Xbox 360 de 60 GB para comprarme la nueva Xbox 360 Slim de 250 GB, ya que leí en vuestra revista que no padecería del mal de las tres luces rojas. He jugado con ella bastantes días y no me ha dado ningún problema, pero en la zona lateral donde tiene las rendijas de ventilación se calienta muchísimo. ¿Es eso normal? Muchas gracias y un saludo.

Respuesta:
Hola Daniel. Una de las características de este nuevo modelo de Xbox son sus ventiladores incorporados en los laterales. Sirven como rejilla de ventilación a la hora de evacuar el aire caliente provocado por los procesadores de la consola. Por tanto es completamente normal que esto ocurra. No tienes que preocuparte por tu flamante nueva Xbox 360.

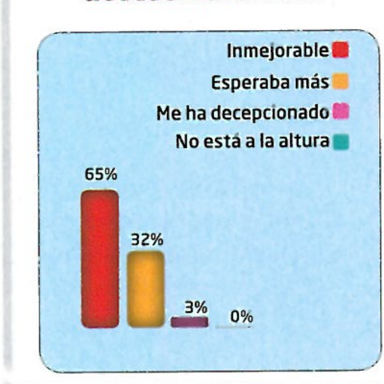
6 FE DE ERRATAS

En la review de ***Dead Rising 2*** del pasado número 25 contamos que estaba traducido y doblado al Castellano. En realidad incluye textos en Español y voces en inglés.



La encuesta de www.accesoxbox.com:

accesoXbox.com



¿Crees que *Halo: Reach* ha sido una buena despedida de Bungie?

A) Inmejorable despedida. - 65%
B) Esperaba un poco más - 32%
C) Me ha decepcionado - 3%
E) No ha sido la despedida que Bungie y Halo merecían - 0%

EL MES QUE VIENE:
¿Este año FIFA o PES?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

ARCANIA
Gothic 4

Descubre el pasado, ¡forja el futuro!

- Magníficos entornos en un mundo totalmente abierto y dinámico
- Una historia profunda y cautivadora
- Desarrollo integral del personaje y sus habilidades

www.arcania-game.com


















Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.

POWERED BY BURGER KING®



Carta del mes

1 Joan Manuel Martínez
e-mail

Hola cracks, mi pregunta es esta: he oído muchos rumores sobre *Dragons Age Edicion Definitiva*, ¿me podríais decir si que se sabe con seguridad algo sobre el tema y su fecha de salida?
Otra cosa, ¿se sabe algo sobre *Resistance 3*?

Respuesta:
Hola Joan. Pues sobre la Edición Definitiva de *Dragon Age*, o como se la conoce en Estados Unidos 'Ultimate Edition', podemos decirte que ya tiene fecha de salida confirmada, al menos en USA: el próximo 26 de octubre. La edición incluye todo el contenido aparecido hasta ahora. A España llegará algunas semanas después, seguro. Y sobre *Resistance 3*... ¿te ha gustado la portada de este número?



Foro

2 Txus Ruiz
e-mail

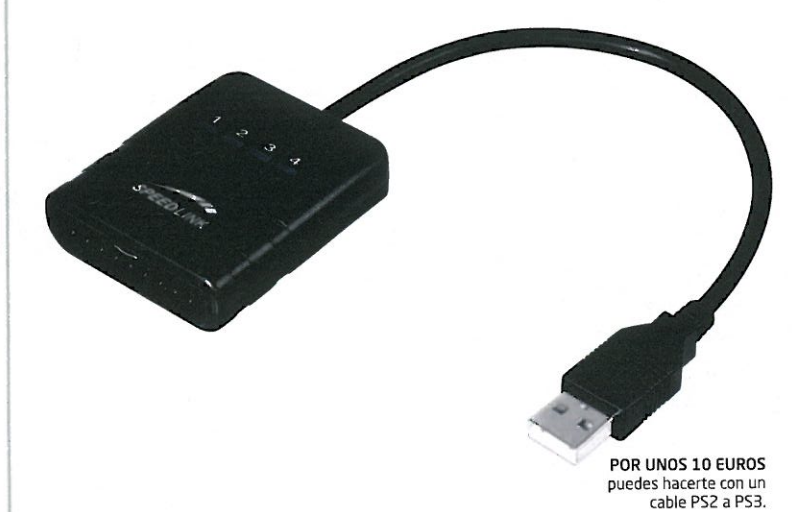
Hola, sobre todo quiero felicitaros por vuestra revista, que es fantástica. Peloteo aparte, os quería hacer una consulta. Tengo dos pistolas y un volante de PS One (una pistola Assassin de Nu-gen, la Avenger Pro de Blaze y el volante Speedster de Fanatec). La pregunta es... ¿las puedo hacer funcionar con una PS3 y un televisor LCD? Muchas gracias por atenderme, espero vuestra respuesta. Un saludo, Txus.

Respuesta:
Hola Txus. Los tres periféricos que nos indicas, aunque son algo antiguos, no deberían tener ningún problema para funcionar con una Playstation 3, pero todos ellos necesitan un adaptador USB compatible. No te resultará difícil encontrar un adaptador de este tipo en cualquier tienda de videojuegos. Se trata de unos pequeños adaptadores que permiten que los controles de PS2 funcionen en PS3. Esperamos haberte ayudado. Un saludo.

3 Marcos Fernández
e-mail

Muy buenas a todos los que hacéis Marca Player, sois la bomba. La última vez que intenté actualizar mi PS3 con un juego no me dejó y saltaba el error de que los datos estaban dañados y no se podía actualizar, por lo que tengo miedo que al comprarme los juegos *WRC* o *GT5* no pueda jugarlos, por lo tanto, ¿cuál es la mejor manera de actualizar la última versión la PS3? ¿Conectándola directamente a Internet?, ¿Bajando la actualización desde un PC y luego mediante un USB conectarlo a la PS3?, ¿Pueden entrarme virus que me estropeen la PS3 con este sistema? ¿Mediante la actualización que traen los propios juegos? (Esta manera es como la he actualizado últimamente porque no tengo internet de más de 1 mega) ¿Tengo que ir una por una o puedo saltar de la versión que tengo a la última?
Y, alguna duda más: ¿cuál es la velocidad mínima de Internet para jugar bien online y actualizar la ps3? y ¿qué hace falta para conectar varias consolas en red con el F1 2010?,¿Se puede simular una red sin tener internet?
Muchas gracias y saludos a todos los que leen Marca Player.

Respuesta:
Hola Marcos. Eso son muchas preguntas, pero intentaremos resolver todas tus dudas.
La mejor manera de actualizar tu PS3 es conectarla a Internet con una conexión de banda ancha, ya sea con un cable ethernet o a través de Wi-Fi. Si en tu casa no tienes oportunidad de poder hacerlo, lo mejor que puedes hacer es llevarte la PS3 a casa de un amigo, sólo para poder actualizarla. Es cuestión de minutos, ya que se actualiza a la última versión directamente. De todas formas, con una conexión a Internet de un mega es más que suficiente, también para jugar. A veces, las actualizaciones de los propios juegos no terminan de funcionar bien.
En cuanto a montar en red varias PS3 para jugar a F1 2010 no necesitas tener acceso a Internet, sólo necesitas varias consolas, un cable de red cruzado (RJ45) si sólo vas a conectar dos PS3, o varios cables de red estándar y un router (si vas a conectar más consolas). Es como montar una red normal pero con PS3 en vez de PC's.
Un saludo.



POR UNOS 10 EUROS puedes hacerte con un cable PS2 a PS3.

4 FE DE ERRATAS

En la review de ***Dead Rising 2*** del pasado número 25 contamos que estaba traducido y doblado al Castellano. En realidad incluye textos en Español y voces en inglés.

ENVÍA TUS DUDAS
Manda un mail con tus dudas a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Comunidad Playstation**
Las respuestas se publicarán en el siguiente número, dependiendo del espacio.



Comunidad PC



CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

Carta del mes

Club de 'gaming'



Tomeu Pascual
e-mail

Me llamo Tomeu y tengo 14 años. Me gustaría hacer un club de 'gaming', ¿algunos requisitos?. Seguid así y no paréis. Sois los mejores.

Respuesta:
Saludos Tomeu. Es un placer ver cómo nuestros lectores más jóvenes muestran iniciativa. La idea de formar un club es muy interesante.
No existen exigencias de ningún tipo para formar un club de aficionados a cualquier actividad y, el caso de los videojuegos, no es distinto. Por de pronto, te recomendamos que pienses si quieres formar un club a nivel local o algo más ambicioso, sobre todo orientado a web. A nivel local, podrías intentar hablar con las tiendas que distribuyen videojuegos en tu localidad y, del mismo modo que sucede con las librerías especializadas en comic, rol o pintado de figuras, intentar crear algo bajo su ala.
Si la idea es formar un club online, las posibilidades son muchas, y dependen, sobre todo, de tus conocimientos web. Puedes usar servicios como ning (www.ning.com) que sirve precisamente para crear comunidades con aficiones comunes.
Piensa también en concretar más tus objetivos: ¿Quieres formar un club de aficionados a los videojuegos en general? ¿Tienes predilección por algún género en concreto? ¿Sólo para tu plataforma? ¿Limitado a cierta edad?
Este tipo de preguntas te servirán para saber mejor qué quieres hacer y, sobre todo, dirigir tu club al tipo de público que puede responderte y así crecer más rápido.
No dejes de contarnos los pasos que das y cómo se va desarrollando. Si comienzas a funcionar, nosotros lo contaremos en las páginas de Comunidad y te daremos todo el apoyo.

2 Salvador Domínguez
e-mail

Hola, me llamo Salvador Domínguez y os escribo desde Málaga por el tema de los MMOS. Juego a *4Story*, que por cierto actualizó el día 30 de Septiembre con su parche 3.4, y me gusta porque para mí ofrece una gran calidad (gráficos, mapa amplio, profundidad en la historia del juego, sistema pvp...) y al basarse en el fre2play, puede jugarse de manera totalmente gratuita, además en el último parche se han implementado dos pequeños cambios que han creado algo mas de igualdad entre los usuarios que pagan y los que no, cosa que me sorprendió gratamente.

Respuesta:
Saludos, Salvador. En tu mail apuntas dos de las claves de los MMO free2play: Su éxito basado en el juego gratuito, que compartimos totalmente en la revista, y el problema del desnivel entre jugadores que pagan y los que no.
Como bien comentas, los cambios incorporados a *4Story*, de la compañía alemana Gameforge 4G, han conseguido equilibrar ese hueco que supone un importante hándicap en este tipo de títulos.

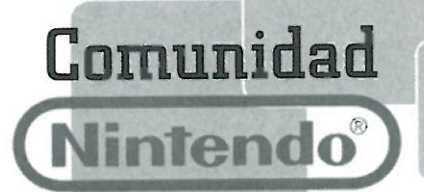
"OTRA VEZ SALE GUILD WARS A COLACIÓN: ES UN TÍTULO QUE SIGUE FUNCIONANDO MUY BIEN"



Vidal Román
e-mail

Estimados amigos de Marca Player: Un cordial saludo y mi más sincera felicitación por vuestra publicación a la que me he enganchado desde el numero 14 y desde entonces no he parado. Soy un veterano en esto de los videojuegos. Ya tengo mis añitos y peino canas y se me caen las lagrimitas recordando glorias pasadas con mi ZX Spectrum de 128 bits, ¡qué recuerdos!, desde entonces ha llovido lo suyo, ciertamente.
Siempre he jugado en ordenador pero desde hace más de un año mi hermano me regalo una Xbox 360 y tengo mi corazoncito de jugón partido entre mi PC, —algo obsoleto, todo hay que decirlo, pues es un Pentium IV a 3.40 GHz., 3 Gb de memoria RAM, 500 de disco duro y grafica Ati Radeon HD 3850 AGP—, y dicha consola. El caso es que, en una decisión salomónica, he reservado el ordenador para trabajo, vídeo y fotografía y para los juegos online tipo *World of Warcraft* y *Guild Wars* y la consola para los juegos de última generación que ya no se me mueven correctamente en el PC.
Aquí vienen mis dos preguntas: la primera está relacionada con el juego *Guild Wars Game of the Year*, lo compre a través de Steam (como he comprado otros muchos) y me he quedado muy gratamente sorprendido por este juego, ya es antiguo y gráficamente está desfasado pero su jugabilidad es tan alta como *World of Warcraft* o cualquier otro juego online actual. Estoy disfrutando mucho con él y me gustaría que me dijérais cuáles son las expansiones que puedo comprar de este juego y el orden correcto de comprarlas para continuar con su trama argumental. Las he visto a la venta y en algunos pack pero no estoy muy seguro del orden en que debo comprarlas e instalarlas.
La segunda cuestión es más directa, os ruego me indiquéis a vuestro buen criterio de jugones un ordenador con la configuración más adecuada posible para mover con soltura cualquier juego de la actual generación y (ohhhh! aquí viene la trampa de la pregunta) que no supere los 1.000 euros de presupuesto.
Muchas gracias de antemano por vuestra paciencia y atención y nuevamente un abrazo y un cordial saludo de vuestro fiel seguidor mes a mes. ¡Ah! Hoy estamos a 14 y esta tarde iré al kiosco a ver si habéis cumplido con el plazo y está lista la entrega de la revista como anunciábais en el numero de este mes.

Respuesta:
Saludos, Vidal, muchos de nosotros respondemos al mismo perfil que tú. Yo mismo suscribo todo lo que comentas de la gloriosa época del Spectrum, aunque yo también juego en consola, no he dejado el PC para nada, al que considero la mejor plataforma para el juego y, sobre todo, la innovación.
En cuanto a tu pregunta sobre Guild Wars, no podemos estar más de acuerdo contigo: es un juegazo. En cuanto a sus expansiones, sólo existen *Guild Wars Factions* y *Guild Wars Nightfall*, por ese orden. A la espera, por supuesto, de que nos informen de la publicación definitiva de *Guild Wars 2*, que apunta muy buenas maneras.
Respecto al PC, vamos a ser muy concretos: Cómpralo por piezas y que te lo monten en una cadena tipo App Informática, PC Componentes (www.pccomponentes.com), y tiendas así.
Mi elección personal sería un micro Intel Core i7 920, 6Gb de RAM, placa Asus P6T, 1 HD de 1Tb, una gráfica Ati 5870 de 1Gb y, monitor de 22" como los Asus o un Viewsonic VX2439. La caja, a tu gusto, pero que respire.



Wii NINTENDO DS.

Encuesta noviembre: revogamers.net

¿Qué faceta del nuevo GoldenEye 007 esperas con más ganas? A) Piques a 4 pantalla partida B) Revivir la historia C) GodenEye a 8 ¡online! D) Personajes clásicos y Daniel Craig E) Controles: clásico, con puntero, para novatos.

Visita www.revogamers.net y vota tu opción.

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Debe Nintendo bajar el precio de la Wii?

1 JonPasBeli miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:

Un final diferente para cada jugador. He jugado a demasiado juegos como para saber, que tome la decisión que tome, o desarrolle mis personajes de forma diferente al resto, el juego me llevará al mismo lugar que a todos, y eso quieras que no, te limita y te frustra al mismo tiempo, ya que el juego te dá una libertad "cerrada"; el juego te está diciendo, puedes hacer lo que te dé la gana, toma la decisión que quieras, pero al final, vas a acabar en el mismo sitio, independientemente de lo que hayas hecho hasta ahora. Muy pocos juegos hay hoy en día que, dependiendo de tus acciones, finalices el juego de una forma u otra, y eso quieras que no, se agradece, añadiendo un plus al título y un motivo para rejugarlo. Eso sumándole a la mecánica de "borrarpintar", hace de Epic Mickey un título muy atractico, que llama la atención, y que seguro que no defraudará viniendo de Warren Spector.

Foro

2 psycotic miembro del foro de Revogamers.net

Ninguno de ellos. He puesto la doble moral de Mickey porque es lo que más se parece a lo de elegir varias formas de resolver algo e ir comprobando las consecuencias a medida que juegas. Ya decía Spector que no es un tema de moral, ya que nadie te dice qué es bueno o malo. Supongo que con lo de pintar/borrar se puede interpretar como bueno/malo, pero en otros de sus juegos todo era más imprevisible. Por ejemplo, en Deus Ex las elecciones nunca eran a ciegas, conocías bastante bien una parte y la otra, y debías pararte un segundo y pensar cómo podrían desarrollarse las cosas tirando más a un lado que a otro. Muchas veces, la consecuencia era totalmente imprevisible aunque lógica.

WII HA BRILLADO CON LUZ PROPIA POR EL CONCEPTO, NO POR SUS JUEGOS

En nuestros blogs

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **NINTENDO**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

En Mundo Player:
www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer

Decíamos... **Nintendo quiere vender 4 millones de 3DS en un mes** y vuestro comentario fue:

3 Anónimo
comentario en el blog

Creo que se han subido un poco a la parra, como no la pongan a 100 euros, me parece a mi que no van a llegar ni a la cuarta parte de lo que planean vender. Venga va, que yo voy a colaborar y me compraré una!! :-).

Decíamos... **¿Queremos otro mando de Wii? sobre la incorporación que Nintendo hace de un nuevo mando, el Wii Remote Plus** y vuestro comentario fue:

4 Anónimo
comentario en el blog

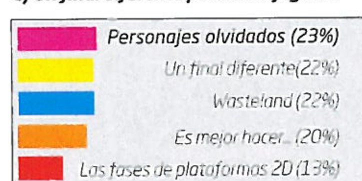
Wii ha brillado con luz propia por el concepto en sí mismo, no por los juegos. El Pong fue una revolución por poner un videojuego en nuestro salón, pero era una castaña pilonga también hace 30 años. Al final, los mejores juegos de Wii son el Metroid Prime III, los 2 Mario Galaxy, el Mario Kart, el Super Smash Bros., el Twilight Princess y el Resident Evil 4. Los de siempre. Todos ellos casi-casi-casi juegos de Gamecube (2 de ellos remakes con nuevo control) que ni siquiera han sido diseñados pensando en el mando "sensible". Y el resto del catálogo, salvo la gracia de echar unos bolos con los amigos, que dura diez minutos, son títulos muy flojos y completamente olvidables. No hay un solo título de Wii que sea extraordinario y exclusivo de su control. Ni uno, y he sido fan de Nintendo toda la vida. Y si hay de verdad un juego de Wii "fantástico" que no estuviera en mi lista, ruego me informen.

5 Anónimo
comentario en el blog

Yo tengo el "Wii motion plus" que venía con el juego de tenis y de tanto usarlo se me ha estropeado. Resulta que la conexión se ha aflojado y se mueve muchísimo con lo cual el mando pierde efectividad y no vale para nada.

Resultados encuesta de octubre en:
revogamers.net

¿Epic Mickey está a la vuelta de la esquina, ¿qué idea de Spector te parece mejor?
A) Un escenario inhóspito como Wasteland
B) Recuperar personajes olvidados de Disney
C) Las fases de plataformas 2D
D) La doble moral de Mickey
E) Un final diferente para cada jugador







LA GENTE DE DREAMBOX sabe a la perfección que su juego para WiiWare, Robox, tiene una dificultad altísima. Por eso han montado un concurso muy especial en su web (www.dreamboxgames.com) con regalos para los diez primeros que acaben el juego al 100%.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)



LLÉVATE GRATIS CON MARCA MOTOR
LAS BUFANDAS DE ESTE OTOÑO
REVISTA +BUFANDA POR SÓLO 1,90€
MARCA motor
PRUEBA A FONDO • VW TOURAN
+ VW PASSAT
COMPARATIVA BERLINAS PREMIUM • VOLVO S60 D3 • AUDI A4 • BMW 320d
+ REPORTAJE
+ COMPRA PERFECTA
Range Rover Evoque
EL INNOVADOR TODOCAMINO LLEGARÁ LA PRÓXIMA PRIMAVERA CON UN PRECIO DE 35.000 €
UN PASO ADELANTE
3 MODELOS DISPONIBLES
Llévate GRATIS con el próximo número de MARCA MOTOR una de estas tres bufandas exclusivas.
A partir del 22 de octubre en tu quiosco.
MARCA motor
COMPARTIMOS TU PASIÓN



Los recomendados

Nuestro queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	19,95	9.5
2	Ratchet & Clank: A.	29,95	---
3	R&C: Atrapados...	69,95	8.7
4	Toy Story 3	69,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	F1 2010	19,95	9.3
2	Burnout Paradise	19,95	---
3	Pure	14,95	9.2
4	Split/Second	59,95	9.1

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.6
4	Blaz Blue: C.T.	59,95	8.9

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
2	Oblivion: Elder...	26,90	---
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Dragon Age	69,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	Dj Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Call of Duty IV	49,95	---
3	Killzone 2	29,95	9.6
4	Bioshock 2	64,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2011	62,95	8.7

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	SSF2THDR	14,95	9.2
2	Lara Croft GoL	14,95	9.2
3	Blade Kitten	14,95	9.0
4	Scott Pilgrim...	14,95	9.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	Uncharted 2	69,95	9.7
3	God of War III	69,95	9.6
4	GTA IV	29,95	---

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PLAYSTATION 3

Castlevania: Lords of Shadow

EL PRIMER CASTLEVANIA CON desarrollo externo de Japón es a la vez uno de los mejores juegos españoles de la historia.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	New Super Mario	49,95	9.2
4	Super Paper Mario	49,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Formula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg.	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Zelda: Twilight...	---	---
3	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L.	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	46,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49,95	9.2
4	Resident Evil: TDC	49,95	9.1

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Mario Party 8	49,95	6.2

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More... 2	39,95	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39,95	8.9
4	Metroid: Other M	50,95	8.4

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
WII

Guitar Hero: Warriors of Rock

EN WII TAMBIÉN VAMOS a tener nuestra ración de rock del bueno. Una vuelta a los orígenes de la saga que no nos podemos perder.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	Toy Story 3	69,95	8.4

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	F1 2010	60,95	9.3
3	Burnout Paradise	19,95	---
4	Pure	59,95	9.2

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59,95	9.6
3	Tekken 6	69,95	9.4
4	Blaz Blue: C.T.	59,95	8.9

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
3	Fallout 3	19,95	9.3
4	Fable 2	49,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	Dj Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Halo Reach	19,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	Bioshock 2	64,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Skate 3	69,95	9.0
4	PES 2011	62,95	8.7

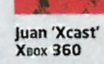
Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Limbo	1200	9.3
4	Portal: Still Alive	1200	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69,95	9.8
2	GTA IV	29,95	---
3	Batman Arkham A.	9,95	9.6
4	Assassin's Creed II	69,95	9.6

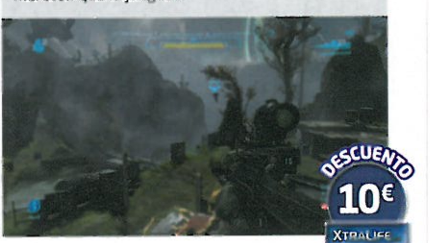
EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

Halo Reach

NO QUEDABA OTRA QUE recomendar el mejor juego de 360 del año y uno de los mejores de la consola. Reach y el equipo Noble se merecen que lo juegues.



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Locoroco 2	29,95	8.0
4	Crash: Guerra...	39,95	7.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	F1 2009	39,95	8.7
4	Gran Turismo	39,95	8.5

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Smackdown 2009	19,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Star Ocean SE	39,95	---
3	Phantasy Star P.	9,95	---
4	Invizimals	39,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	40,95	9.0
2	Endwar	29,95	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	6.5
2	Rock Band Unplug	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	39,95	9.5
2	God of War: CO	19,95	---
3	GTA Vice City Stor.	19,95	---
4	Monsters Hunter	9,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PSP

Ace Combat Joint Assault

EL MEJOR JUEGO DE combates aéreos que te puedes encontrar en la portátil. Curioso: ahora las ubicaciones son reales.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	Bomberman 2	19,95	8.0
4	Sin Chan: Avent...	19,95	7.8

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
3	The World Ends...	39,95	8.7
4	Dragon Quest IX	40,95	8.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Profesor Layton 2	39,95	8.7
4	Scribblenauts	39,95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Alicia en el País...	39,95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

Final Fantasy: The 4 Heroes of Light

AIRE FRESCO EN LA saga más famosa de Square-Enix. Destaca su apartado gráfico de dibujo animado y su multijugador.



PLAYSTATION 2



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	19,95	---
2	ICO	--,--	---
3	Klonoa 2	--,--	---
4	Ratchet & Clank 3	19,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	19,95	---
2	Burnout 3: Take...	19,95	---
3	Burnout Revenge	--,--	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--,--	---
3	DOA2: Hardcore	--,--	---
4	VF4: Evolution	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	--,--	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--,--	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,--	---
3	Disgaea 2	--,--	---
4	Ring of Red	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	39,95	---
2	Guitar Hero	--,--	---
3	Amplitude	--,--	---
4	Frequency	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--,--	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--,--	---
4	SOCOM II: USNS	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	29,95	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 3	--,--	---
4	SSX 3	--,--	---

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--,--	---
2	Katamari Damacy	--,--	---
3	Los Sims 2	29,95	---
4	Theme Park: Roll.	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	29,95	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	S.H. Shattered M	39,95	8,9

EL EXPERTO RECOMIENDA

G. Maeso
PLAYSTATION 2

SH: Shattered Memories

LA MEJOR MANERA DE VOLVER a visitar el pueblo de Silent Hill tal y como estaba al principio de la saga. Eso sí, con otro personaje y sin armas. Más miedo que nunca.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Lich King	34,95	9.5
2	Aion	49,95	9.2
3	Warhammer Online	29,95	9.0
4	Star Trek Online	49,95	8.9

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	29,95	8.3
2	Sherlock Holmes	19,95	8.2
3	Dracula Origin	9,95	8.0
4	Mistery Chronicle	29,95	7.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Dragon Age	49,95	9.4
3	Fallout 3: GOY Ed.	49,95	9.3
4	Drakensang 2	19,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II: WoL	60,99	9.9
2	Warhammer 40K	49,95	9.3
3	Empire Total War	49,95	9.3
4	Napoleon Total War	39,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,95	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	Arma II: O.A.	29,95	9.3

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K09	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-,-
3	Crazy Machines 2	9,95	-,-
4	Line Rider Freest.	19,95	-,-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Dead Space	19,95	9.3
4	Assassin's Creed 2	59,95	9.0

EL EXPERTO RECOMIENDA

'Duardo'
PC

Civilization V

ES MÁS SIMPLE, SÍ, pero sigue siendo un Civilization con todo lo que ello significa. Si no conoces el género de la estrategia, esta es una buena oportunidad para aprender.



ENTRADAS PLATINUM

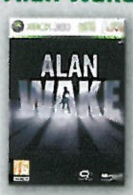
360, PS3
BIOSHOCK 2



OCTUBRE
29,90 €

El viaje de regreso a Rapture más barato que nunca. Revive el terror acuático del primer Bioshock, no saldrás nada defraudado.

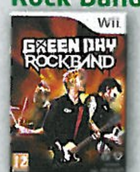
360, PS3
Dead to Rights: Ret.



OCTUBRE
29,90 €

Tiroteos, combate cuerpo a cuerpo y ataques perrunos, todo dentro de Grant City, una ciudad más violenta que nunca.

360
Alan Wake



SEPTIEMBRE
9,95 €

Las sombras atenazan a Alan Wake. Terror y oscuridad a bajo precio en la villa de Bright Falls.

Wii
Green Day Rock Band

SEPTIEMBRE
9,95 €

Nunca montar tu propio concierto en casa en compañía de una gran banda había sido tan barato.



XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN NOVEDADES Y PROMOCIONES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos.

XBOX 360



PVP: 64,99€ XtraLife: 61,95€
51,95€
Código descuento:
XLMARCA*XHREACH*

PC

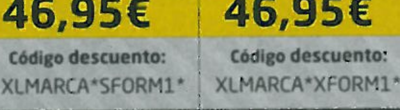


PVP: 50,99€ XtraLife: 46,95€
36,95€
Código descuento:
XLMARCA*PCIV5*

PS3 / XBOX 360



PVP: 60,99€ XtraLife: 56,95€
46,95€



PVP: 60,99€ XtraLife: 56,95€
46,95€

PS3 / XBOX 360 / Wii



PVP: 70,99€ XtraLife: 66,95€
56,95€
Código descuento:
XLMARCA*SSPIDIM*

PVP: 70,99€ XtraLife: 66,95€
56,95€
Código descuento:
XLMARCA*XSPIDIM*

PVP: 50,99€ XtraLife: 46,95€
36,95€
Código descuento:
XLMARCA*WISPIDIM*

DS




PVP: 179,99€ XtraLife: 176,95€
166,95€
Código descuento:**
XLMARCA*DSIXLCOL*

PS3 / XBOX 360



PVP: 64,99€ XtraLife: 58,95€
48,95€

PVP: 64,99€ XtraLife: 58,95€
48,95€



PS3 / XBOX 360 / Wii







PVP: 111,99€ XtraLife: 103,95€
93,95€
Código descuento:***
XLMARCA*SGHWAR*

PVP: 111,99€ XtraLife: 103,95€
93,95€
Código descuento:***
XLMARCA*XGHWAR*

PVP: 111,99€ XtraLife: 103,95€
93,95€
Código descuento:***
XLMARCA*WIGHWAR*

Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias ** Válido para versiones de la DSI XL amarilla/verde/azul ***Bundles de guitarra

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

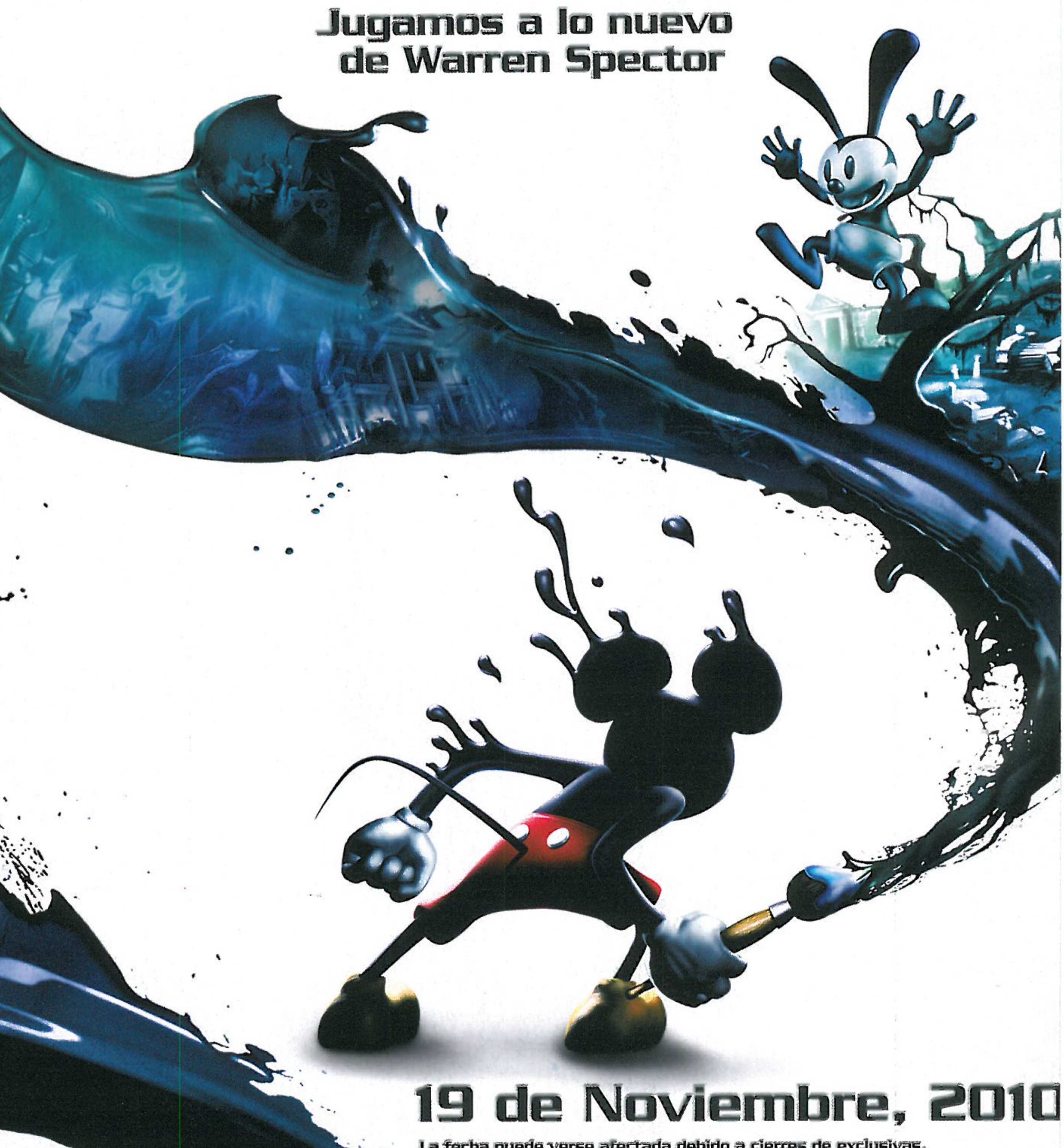
Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 22 de septiembre de 2010.

> Próximo número

¡Desde Texas!

Disney Epic Mickey

Jugamos a lo nuevo de Warren Spector



19 de Noviembre, 2010

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas, inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia


Parrot
AR.Drone
THE FLYING VIDEO GAME
iPhone®/iPod
CONTROL
2 CAMERAS
on board
MEMBER
Wi Fi
ALLIANCE
WI-FI
system
Parrot
Parrot
Wi-Fi is a trademark of the Wi-Fi Alliance. The Wi-Fi Alliance Member Logo is a logo of the Wi-Fi Alliance. Apple is not responsible for the operation of this device or its compliance with safety and regulatory
standards. iPhone® and iPod® are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. All Parrot trademark and logo are Parrot property. Photo non contractuelle. Parrot SA RSC 394149496
★ BETC EURO RSCG
Consulte los puntos de venta en ar.drone.com